

КАК В РОССИИ ИНТЕРНЕТ НЕ ПОДЕЛИЛИ

№48(55)2002



Стр.

18

ЕЖЕНЕДЕЛЬНАЯ ГАЗЕТА О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ НА РС

Цена договорная

За пригоршню долларов



СЕТЬ МАГАЗИНОВ
ВИДЕО ИГРЫ
ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ
SONY PlayStation I, II; DENDY
SEGA MD; SEGA DC 128 bit
Универмаг "Росинка", ул. Воровского, 71
Торговый Дом "Финист", ул. Ленина, 20
Универмаг "Детский Мир", ул. Воровского, 71
М-н "Годы для младежи", Воровского, 112
www.rosinka.kirov.ru

Времена Дикого Запада для создателей компьютерных игр - это просто рай, сколько всего интересного можно придумать о событиях того периода, тем более реально использовать конкретные исторические персонажи, вроде знаменитых стрелков. Но почему-то эта животрепещущая тема не снискала особой популярности у программистов, а те игры, что есть, относятся, в основном, к стрелялкам. Но вот теперь появилась и стратегия, в которой нам предстоит почувствовать себя владельцем ранчо в том неспокойном времени. Итак, добро пожаловать на Дикий Запад!

19

Продолжение на стр.



Эксклюзивное интервью с музыкантами Devics –
только на страницах DISKman

Стр. 3

В НОМЕРЕ:

Сколько лет,
сколько зим...

NBA Live 2003

Завещание
старого
тамплиера

Тайная печать
Тамплиеров

В тихом
омуте

Silent Hill 2

Хотели
как лучше,
а получилось
как всегда

New World Order

Стр.

Стр.

Стр.

Стр.

«ЭКСКЛЮЗИВ»

СОБЫТИЯ

Pразумеется, по законам жанра «фэнтези» Devics оказываются вовсе никакими не пиратами, а сразу несколькими капитанами с Летучего Голландца. Иначе потусторонний вокал Сары Лав (Sara Lov) объяснить нельзя. Да и дрожащие нервы де-фортепиано Дастина О'Халлорана (Dustin O'Halloran) – тоже. Сара и Дастин – основатели группы. Она – профессиональная певица, он – мультиинструменталист. Чуть позже к ним присоединились Эд Максвелл (Ed Maxwell) – на басс-гитаре и Эван Шнабель (Evan Schnabel) – барабаны и перкуссия.

Полностью отдавая себе отчёт, что их, в принципе, некоммерческой музыке в эпоху MTV достаточно сложно пробиться к своему слушателю, музыканты создали собственную звукозаписывающую компанию Splinter Records, чтобы не иметь проблем с выпуском и дистрибуцией своих пластинок.

Уже в начале 93-го года они выпускают свой первый сингл и тут – понеслось. Психоделические меланхоличные дарквейв баллады услышали недавние поклонники Ника Кейва, Tindersticks и Radiohead. Именно они вынесли группу на волну, а сами музыканты на неё просто настроились. При этом чувство стиля они не потеряли, как некоторые – просто плыть по волне коммерции, а остались верными себе и тому, с чего они начинали. А что происходит дальше? Devics начали выступать.

За рядом удачных концертных выступлений группа записала полноценный альбом Вихор, увидевший свет в начале 1996 года. Атмосферный готический звук, слободренный изрядной долей кинематографического арт-нуво и шансонного хлюпающего пианино, создавал непередаваемое настроение. Критики отмечали, что квартету удалось сплотить совершенно разные жанры и, казалось бы, несовместимые инструменты, сравнивали музыку группы с творчеством Тома Вайтса, с Mazzy Star и Тори Амос.

За первым альбомом последовал двойник If You Forget Me... (1998), затем

The Ghost In The Girl EP (2000). «Киношность» музыки Devics не прошла мимо внимания режиссеров и продюсеров – она звучит в 6 художественных фильмах и нескольких театральных и телевизионных постановках. На сегодняшний день последняя и без сомнения, лучшая работа коллектива, это четвертый (!) альбом 2001 года «Мой прекрасный тонущий корабль» (My Beautiful Sinking Ship) – потрясающая работа по скрещиванию жанров и инструментов. Хитро-сплетения звуков Дастина О'Халлорана, виртуозно владеющего клави-

экспрессивными детскими интонациями большого ринитом ребёнка. Его чудесный диапазон просится от Бэт Гиббонс из Portishead до Шинейд О'Коннор, паря над звукошками миражами Хаммондского органа О'Халлорана.

Приезд Devics – событие декабря. И вот, музыканты дали нашей газете эксклюзивное интервью. На вопросы отвечали Сара и Дастин – вместе.

– Вас, наверное, уже достали вопросом – к какому стилю вы сами себя относите?

– Да нет, нас нечасто об этом спрашивают. Жур-

ление джазом. Причём не как-то определённого направления, а общее представление о джазе как о музыкальном стиле. Хотя иногда это больше всего – таки португальский джаз. Да и чикагский, классический.

– Бархат – это голос вашей вокалистки?

– Да, наверное, по крайней мере некоторые критики уже называли вокал Сары бархатным. Ей не очень-то понравилось такое определение. Она сама предпочитает называть себе певицей меланхолии в кафе-шантан.

– Среди сегодняшней публики 70 % – аналоговорящие. Вам не обидно, что о

– Слушайте, а вот сегодня, кстати, первый зимний снег в Москве выпал. Он совпал как раз с вашим первым выступлением. Вы как к этому относитесь?

– О! Это такая интересная тема для разговора!

– Потому что в нашем творчестве мы очень много внимания отводим именно совпадениям, фатуму.

– А я вот подумала про цвета ваших песен. Мне они показались такими же белыми, как снег.

– Спасибо тебе, потому что нас все называют мрачными, чёрными. А сами мы считаем себя светлыми. Грусть тоже может быть белой.

– Ну а ваш новый альбом какого цвета? Красный, синий, голубой?

– Вот такой! (Дастин показывает на бутылку с минеральной водой.)

– Прозрачный?

– Хм, да, немного голубоватый.

невозможно!

– Хм. Странно, учитывая, что мы к выкладыванию нашей музыки в Интернет относимся совершенно спокойно. Нас не очень сильно беспокоит то, что кто-то просто захотел послушать нас, не платя при этом ни цента. Да и было бы абсолютным бредом запрещать людям делать это. Мы сами тоже интересуемся музыкой из Нета. Там, кстати, можно найти не существующие на реальной музыкальной сцене коллективы, но полностью оправдывающие себя в Сети проекты. Так что мы не считаем нужным волноваться, что у нас что-то украдут. Наш музыкальный стиль – только наш и больше ничей. Все попытки его скопировать не удастся, потому что у всех есть свой личный взгляд на вещи. Перебить вкус и пристрастия вряд ли возможно.

– У вас и электронные моменты в песнях часто встречаются.

– Да, Дастин очень увлёкся электроникой. Так что для нас компьютер – далеко не последняя вещь. Если не первая. Технический век заставил музыкантов больше общаться с машинами и умными механизмами.



Ляг и умри



В четверг, 12 декабря, в Москве в клубе B2 свершилось духовное погребение надежд всех, кто находился в зале. Мрачные пираты из Лос-Анджелеса – Devics – захватили корабль и с помощью личных связей с Зевсом с такой силой подули на море, что начался шторм. Надо было лечь на дно, а не оставаться на палубе.

Но довольно лирики – представьте, механический век вдруг начинает сотрясать голос русалки. Необычно. Или, скорее, непривычно. С участниками одной из самых известных групп мира удалось побеседовать нашему корреспонденту. Эксклюзивное интервью с музыкантами Devics – только на страницах DISKman.

шами пианино, аккордеона, разбиваются о бескомпромиссные барабаны Эвана Шнабеля и роковую гитару Максвелла, временами естественно сплетаясь с программными лупами.

Голос Сары Лав плавает где-то между островами Cocteau Twins и шансонным кабаре, иногда с

налисты смело причисляют нас к последователям Ника Кейва. Скорее, мы играем в стиле построк.

– А вот в пресс-релизе было написано, что ваша музыка – рок-кабаре, бардельный звук ей присущ. И сразу возникает ассоциация с Мулен Руж, прости-тутками и публичными

домами. И ещё, кстати, с дорожной бижутерией.

– Ой! Да нас вообще не понять, но с проституцией нас вряд ли можно связать, даже гипотетически себе это представить сложно. Хотя бижутерия – может быть, да и красный бархат тоже. С подобной атмосферой, м-м, можно ассоциировать только наше ув-

ащей музыке в России почти никто не знает?

– Ну, кто-то всё-таки знает. Да и не обидно нам вовсе, вполне может быть так, что нас пришли послушать фанаты того же Кейва или Тори Амос. Да и поклонники Бьюкна тоже были.

– А как вы сюда попали?

– Нас пригласили. Просто прислали приглашение, мы и не сомневались долго – поехали. Просто стало интересно, ведь в последнее время довольно часто говорят о России. Любопытство родилось раньше нас.

– Кстати, единственный источник информации о вас – Интернет. Ну, для ваших russkikh поклонников.

– Ну, это не проблема, потому что наши песни можно скачать в формате mp3.

– Неправда! Например, на вашем сайте (www.devices.com) нет ни одной трэшки. Как только на него заходишь, конечно,

играет какая-то демоверсия одной из песен, но этого же недостаточно. Да и с закрытым Napster и Audiogalaxy вас практически нигде в Сети найти

Devics оказались очень симпатичными людьми и смогли вразумительно ответить на восторги и возмущения по поводу копирования их музыки в Интернет. Хм, это сильно порадовало. Главное – чтобы канал был хороший. А остальное не так уж важно, учитывая что птицы – персоны непростиные и не будут долго лежать на палубе, подставляя живот в первых настоящем морскому солнцу.

Юлия ПРОХОРОВА
Фото: Роман Унгуриану



19–26 декабря 2002

обзор

«спаси девочку Элли»

Мы в Город Изумрудный идем дорогой трудной...

Волшебник страны Оз

Наверное, многие из вас в детстве читали сказку «Волшебник Изумрудного Города», и знают о том приключении, которое пришлось пережить маленькой девочке Элли и ее верному песику Тотошке. На всякий случай напомню завязку истории: однажды Элли вместе со своей собачкой попала в страшную бурю, которая перенесла их в прекрасный сказочный мир, где волшебство было обычным делом, и все живые существа говорили на одном языке.

Наша справка: Разработчик: Dataworks (www.dataworks.com.au). Издатель: Dataworks (www.dataworks.com.au). Лицензия: Медиахауз. Жанр игры: For Kids. Дата выхода: 24-10-2002. Требования: P2-200, 32MB RAM, 8MB 3D Card. Рейтинг: 6.5

В начальном игровом ролике кратко повествуется о главных событиях, произошедших с Элли в сказочной стране: путешествие в Изумрудный Город, во время которого она повстречала трех су-



щества, ставших для нее настоящими друзьями. Когда они уже подходили к стенам города, Элли похитила летучая обезьяна, служащая злой ведьмой Бастинде. Здесь, собственно говоря, и начинается игра. Игроку необходимо спасти Элли, заточенную в замке Бастинды. Но вот незадача, ворота, ведущие в замок, заперты, и, чтобы открыть их, понадобится специальный медальон, состоящий из девяти камней.

В игре—9 мини-игр, за победу в которых вы будете получать камни. Мини-игры

Вы и будете получать камни. Мини-игры тренируют такие способности, как память, внимательность, сообразительность, быстроту реакции и слух. Например, на склах разбросаны различные предметы, которые показываются игроку всего на несколько секунд, а потом скрываются в темноте. От ребенка требуется положить нужный предмет в тачку—прекрасная тренировка памяти. Или упражнение на внимательность: на дереве висят яблоки.



локи, под некоторые из которых маскируются жучки-вредители. Ребенку необходимо найти яблоко, отличающееся от остальных—это и будет жучок. Есть и задание на счет: игроку необходимо приготовить коктейль, состоящий из трёх ингредиентов. Например, требуется шесть порций яблочного, вдвое меньше грушевого и столько же апельсинового. Наибольшую трудность, пожалуй, вызывает бонусное задание, в котором вам предлагаются прослушать мелодию, а затем повторить ее с помощью колокольчиков. Отдельно хочется рассказать об уровнях сложности, коих всего три. Они довольно сильно влияют на сложность мини-игр: например, на легком уровне, в вышеописанной игре, где надо положить в тачку требуемый предмет со скак

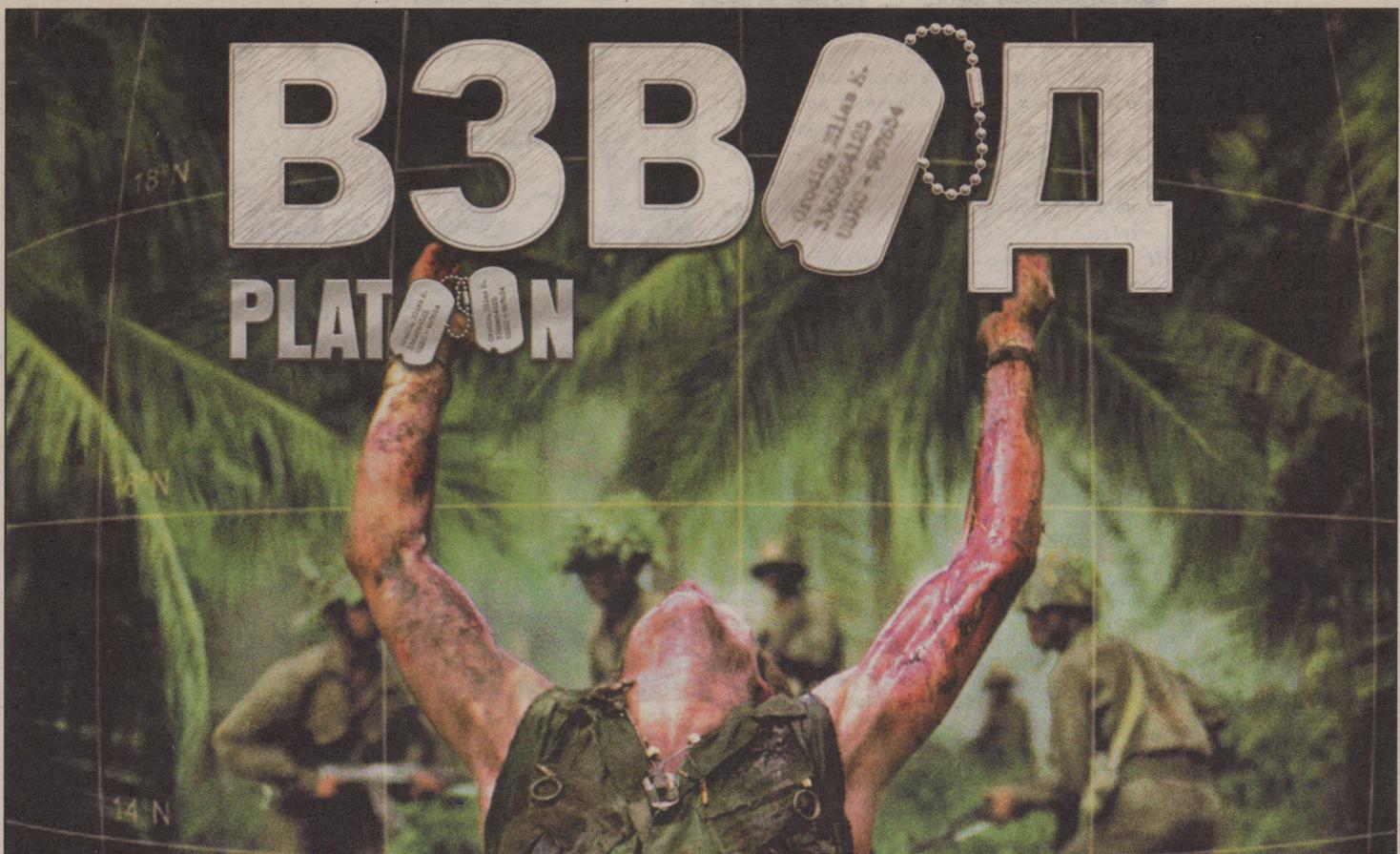
лы, вопрос поставят примерно так: «дайте молоток», на сложном уровне скажут «дайте что-то для забивания гвоздей». Таким образом, вы сможете выбрать уровень сложности, наиболее подходящий для вящего ребенка

шего ребенка.
В игре очень удобная система помощи: стоит вам только нажать на порт-рет доброй волшеб-

ницы Стеллы, расположенный в верхнем левом углу, как приятный голос объясняет, что требуется от игрока в данном задании, и наглядно покажет, как его нужно выполнять. Кстати, все персонажи в игре озвучены известными актерами театра и кино, и их голоса наверняка понравятся вашим детям. Мультишная графика изобилует множеством красок и просто приятна на вид. Управление в игре осуществляется с помощью одной мыши и не вызывает никакой сложности.

Игра «Волшебник страны Оз» прекрасно подойдёт для развития вашего ребенка в интересной игровой форме, не пропустите ее.

Rock Dj



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (отдельные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.



Щемящее чувство ностальгии

Konami Collector's Series: Castlevania & Contra

Эмблемка с изображением слона хорошо знакома геймерам со стажем. Для тех, кто не знает: торговая марка «Денди»—суть игровые приставки класса NES и SNES. Для любителей вспомнить молодость и самозабвенную рубежку в «Марио» или «Черного плаща» на пару с лучшим другом уже давно существуют эмуляторы всего приставочного добра под PC, а объем файла-образа игры редко превышает мегабайт. Но, несмотря на доступность сеза игрового материала, такой крупный приставочный разработчик как Konami решил выпустить некоторый набор своих старых хитов в серии «Konami Collector's Series».

Наша справка: Разработчик: Konami (www.konami.com). Издатель: Konami (www.konami.com). Жанр игры: Arcade. Дата выхода: 15-12-2002. Требования: P2-450, 16MB RAM, 2MB Video. Рейтинг: 4,0



На данный диск вошли три части «Castlevania»—собственно первая однотипная часть, вторая часть по имени «Simon's Quest» и третья часть с называнием «Dracula's Curse», а также пара игр серии «Contra», включая первую «Contra» и последнюю за ней «Super C».

Все три «Castlevania» повествуют о борьбе со злым графом Дракулой, решившим поработить всю Европу, и представляют собой стандартный платформер с главным героем, вооруженным волшебной палкой, с бесконечными интерьераами замка Дракулы, с лестницами,

подсвечниками и толпами вил, летучих мышей, скелетов и прочих порождений тьмы. Обе «Contra» же рассказывают о разборке между злыми чужими, пытающимися захватить Землю, и бесстрашными парнями, противостоящими чужим. Причем в лучшем стиле подобных игрищ, чужих имеется миллион и маленькая тележка, а «наших»—всего двое, и зовут их Билл «Бешеный Пес» и Лэнс «Скорпион». Это, прямо скажем, более динамичная платформенная аркада, наполненная бесконечной стрельбой.

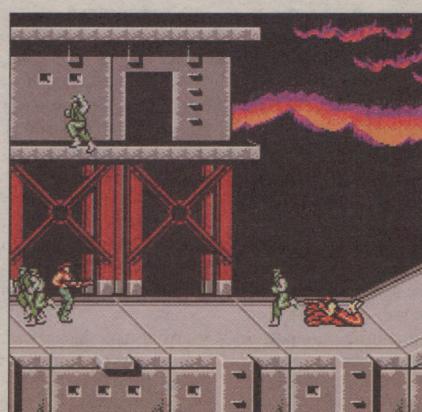
Телевизор. Прелест, недоступная оригинальным приставочным релизам заключается лишь в возможности сохранения/загрузки игры, во всем остальном—точная копия.

В принципе иногда даже хочется поиграть в нечто подобное и вспомнить, как оттачивали виртуозность управления нарисованным спрайтиком, часами упражняясь перед телевизором. Только вот подобные аркады, требующие, зачастую, мгновенного действия, тяжело управляются с клавиатурой. Для игры

в это крайне рекомендуется четырех- или шестикнопочный геймпад, благо, что стоят они нынче совсем недорого.

Общий объем игры немногим больше пяти мегабайт, а на диске, кроме самих игр, записана триальная версия незамысловатой, но уже современной игры «Dance Dance Revolution» и «Adobe Acrobat Reader» пятой версии для просмотра инструкций к играм. Инструкции сии написаны и сверстаны чрезвычайно подробно, красиво и добродушно. Качество сопроводительной документации на высоте, но игры, прямо скажем, от этого не стали новее, хотя тряхнуть стариной, признаюсь, было весьма приятно.

Kravchuk



Ожидать качественной картинки от этих игр не приходится. Сматрятся они точно так же, как на эмуляторах, то есть чуть хуже, чем на связке «приставка-теле-

**КОММАНДОС
В ТЫЛУ ВРАГА
IRONSTORM**

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эп № 77-5227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios.

обзор**«баскетбол»**

Сколько лет, сколько зим...

NBA Live 2003

Когда встречаешься со старым другом после долгой разлуки, зачастую не знаешь, чего от него ждать. За прошедшее с момента последнего randevu время и он успел измениться, да и ваши взгляды за это время могли подвернуться серьезной ревизии. И, как ни грустно, нередко бывает так, что сидятся два человека, посидят, вспомнят то золотое время, когда и они были рысками, да так и разойдутся ни с чем, каждый в свою сторону. Но, тем не менее, подобная встреча—всегда событие, а уж если к нему заранее готовишься—то и граничащее с праздником.

Наша справка: Разработчик: EA Sports (www.easports.com). Издатель: Electronic Arts (www.eagames.ea.com). Жанр игры: Sports. Дата выхода: 13-11-2002. Требования: P2-450, 128MB RAM, 16MB 3D Card. Рейтинг: 9,1

Всех издателей из Electronic Arts все поклонники баскетбола на PC в прошлом году были безжалостно лишиены ежегодного пиршества духа в виде очередной версии NBA Live. Бесспорно, рынок диктует свои законы, и NBA Live 2002 увидела свет точно по графику, но... только для владельцев приставок, которые

в то время активно работали локтями, отвоевывая клиентов любыми средствами. Сколько же интересных проектов тогда канули в Лету для обладателей персоналок... За какие подвиги такой сомнительной чести был удостоен именно баскетбол—наверное, смогут сказать только маркетологи из EA. А нам с вами остается погадаться, что светлое приставочное царство так и не стало явью, и в этом году, пусть и с некоторым отставанием, практически все разработчики присягают на верность PC, вспомнив, что не приставками единими...

Век космических скоростей

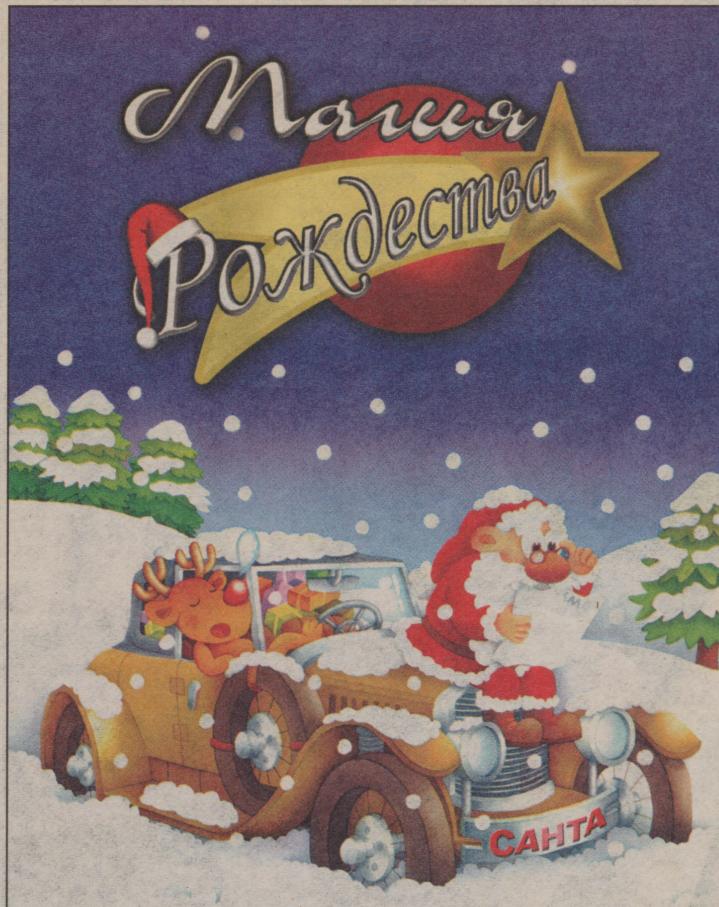
И вот, спустя два года, любители баскетбола получили счастливую возможность отправить в дальний архив порядком потерпанный диск с NBA Live 2001 и инсталлировать новую игру. Сначала пройдемся по зоримым и незоримым отличиям от предыдущей PC-версии.

Суматошный баскетбол. Именно это определение приходит на ум после первого знакомства. После NHL 2003, где скорости были умышленно снижены в угоду реальности, местный темп поначалу вызывает дрожь



в пальцах, ответственных за нажимание кнопок. Перемещения игроков кажутся полностью хаотичными, а атаки кинжалными и непредсказуемыми. В скобках замечу, что речь не идет о начальных уровнях сложности. И все это—лишь благодаря тому, что искусственный интеллект наконец-то научился бежать в отрывы, тем самым взорвав размеренное течение матча. И действительно, в позиционном нападении AI не изобрел ничего кардинально нового: ажурная вязь комбинаций по-прежнему встречается не часто, зато эффективных и эффективных индивидуальных действий предостаточно. Впрочем, тараканы реалии NBA—теле-комментаторы и спортивные журналисты любят порассуждать о количестве схем в тренерских блокнотах, а в живой игре все решается индивидуальным мастерством звезд. Противоядия броску с отклонением и физической мощи по-прежнему не существует, а излюбленная простейшая комбинация всех без исключения команд в Лиге—это оставить звезду один на один с защитником, и пусть себе разбираются.

Зонная защита в Лиге, по большому счету, провалилась—уж что-то, а любителей пошвырять в корзину издали в любой команде хватит на целую пятерку. Это игра ЦСКА никогда зависела от того, с какой ноги встанет Куделин, и лишь сейчас Иванович учит команду защищаться всерьез—то, почему в Америке игроков учат еще в университетах. Игра NBA Live 2003 полностью подтверждает все тренерские поступлания Лиги, зонная защита применяется крайне редко, и лишь как попытка сбить соперника с толку. Зато быстрые отрывы, в которых несется по полкаманды с неудержимым стремлением засадить в конце сверху—это просто фантазия. Причем несется, не забывая об ускорении—о прогулочном шаге в быстром отрыве можно забыть как о кошмарном сне. А какие изумительные передачи выдают в этот самый отрыв игроки после подбора на своем щите—квотербеки из американского футбола могут позавидовать. При этом нельзя не отметить, что в авантюры компьютер пускается крайне редко, и если вы успеваете отскочить защитниками, почти наверняка последует спокойное позиционное нападение, если так можно назвать разворачивающуюся у вашего кольца круговерть. Таким образом, с добавлением быстрых отрывов, игра сделала два шага назад. Во-первых, разработчики явно перемудрили с процентом попаданий, попытавшись учесть тот факт, что тре-

**Назад, в будущее**

«баскетбол»

обзор

хочковый без сопротивления в Лиге не забивают разве что центровые, да и то не все. Нет, промахи, бесспорно, случаются, но процент попадания в этой ситуации близок к броску сверху. Отсюда и особо ценятся в NBA те игроки, что в состоянии выполнить подобный номер, еще и взлетев над защитником.

Не забыли разработчики и то, что если Шакил О'Нил получает мяч в метре от кольца, то никакая сила на свете не убережет кольцо от экстремального испытания на прочность, а команду соперника—от пропущенного мяча. И таких любителей победно повисеть на кольце в NBA не меньше, чем снайперов.

Вроде бы, все логично, все правильно, но в итоге приводит в колоссально-му взрыву результативности и общему проценту попаданий с игры в районе 60-70%. За несоответствие счета реалиям виртуальному спорту доставалось всегда, но NBA Live 2001 в этом плане был едва ли не идеален. В новой же версии, лишь уменьшив время до 7 минут на четверть, мне удалось держать счет в рамках приличий.

Их нравы

«Звезды» делают результат в любом командном виде спорта. Их носят на руках, на них молятся, от них зависит успех. И чем больше в команде «звездных» игроков, тем выше вероятность того, что если не пойдет игра у одного, то выпадающее знамя всегда найдется кому подхватить. Все это



с блеском отражено в NBA Live 2003, хотя разработчики привычно переусердствовали в отбивании китайских поклонников перед своей звездой с обложки. В прошлой PC-версии нас добивал Кевин Гарнетт, на этот раз феноменальную игру демонстрирует Джейсон Кидд, который, не отличаясь величествами снайперскими способностями в реальной игре, на виртуальной площадке просто творит чудеса, заби-

вая из всех мыслимых положений. Воистину говорю вам, бойтесь «Нью-Джерси» и Кидда.

Впрочем, далеко не он один способен перевернуть течение матча. Возьму на себя смелость утверждать, что разработчики занялись искусственным выравниванием счета в целях удержания интереса к матчу. Выглядит это следующим образом: в один прекрасный момент времени, когда ваше преимущество достигает очков 15-ти, ваши игроки в момент разучиваются попадать по кольцу, причем даже в тех ситуациях, за промахи в которых выгнают из детских спортивных школ. Типа, расшибились ребятки. «Комедия ошибок» длится ровно столько, сколько необходимо компьютеру, чтобы свести разницу в счете к приемлемым цифрам, после чего ваши игроки, встремнувшись, вспоминают путь к кольцу противника. Справедливости ради, стоит отметить, что и у противника случаются подобные «промашки», и в столь же подходящие моменты.

А какие шальные трехочковые забиваются в концовках матчей... Чуть ли не с середини поля, метров с девяти, с отскоком от щита, причем сериями из двух-трех попаданий... Совет в этой ситуации один: если ваши игроки «задремали» на площадке, переключитесь на броски издали—промахов не избежать, зато понизите общий процент попаданий трехочковых перед концовкой матча, и все, что положено попасть снайперам, они попадут в решающие минуты.

Масса новой анимации, луи софитов, отражающиеся в зеркальной поверхности паркета, зрители, размахивающие надувными палками и мешающие игроку сосредоточиться перед штрафным броском, классные повторы эффектных моментов, живо реагирующая на события скамейка запасных—все это великолепие меркнет перед одним единственным гра- фическим нововведением—у команд появился тренеры.

Да-да, сбылись молитвы игроков со всего света, жаждавших видеть перед скамейкой запасных не безликие спрайты, а живых людей. И вот уже седовласый Фил Джексон привычным свистом пытается достучаться до игроков на площадке, Пат Райли нервно ходит вдоль скамейки своего «Майами», а Руди Томянович пытается что-то втолкнуть игроку, выходящему на замену. Тренеры, многие из которых, кстати, сами в прошлом играли в Лиге и доступны в матчах звезд прошлого, наконец-то стали полноправными участниками баскетбольного пиршества. Кем был «Лос-Анджелес» до прихода Фила Джексона? Командой, раздирающейся на части двумя звездами, более чем ревност-



Брайанта, когда он успевает еще обнести мяч вокруг талии, то разнообразных проходов просто не перечесть. За что отдельное спасибо Джейсону Кидду—не иначе, как именно его действие в этом плане служили образом.

Ну и окончательно меня восхитила смена анимационного антуража, произошедшая в плей-офф, когда дружеские подначки уступили место насыщенным физиономиям центровых, напоминающих, скорее, боксеров-тяжеловесов перед боем, нежели баскетболистов. Когда же дело дошло до финальной серии, выплыл маленький забавный баг в представлении игроков стартовой пятерки, эффективно выбегающих поодиночке по такому случаю в лучах прожекторов под гром аплодисментов. Игрок, уже выбежавший на площадку, остается стоять в строю на заднем плане, и если на какого-нибудь защитника

I love this game

Что мы имеем в итоге... Великое множество новой анимации, отличный движок (на той же самой машине в NBA Live 2001 мне приходилось жертвовать зрителями и снижать качество в ряде опций во избежание торможений), быстрые прорывы, вносящие серьезные корректировки в тактику команд, ну и, конечно же, тренеры. В минусе—чересчур высокий процент попаданий с игры, но ведь он одинаково высок для всех, как и серии из промахов, которые случаются не только у вас, но и у компьютера. А, в общем и целом—великолепная игра, в которой вы можете поиграть и за обоих центровых нынешнего ЦСКА, если подпишите с ними контракт (оба, и Гэтлинг и Александр числятся, как и положено, в свободных агентах), и за Андрея Кириленко, завоевавшего место в стартовой пятерке «Юты». Не упустите свой шанс.

Merlion

**СТАЛЬНЫЕ
ЛАБИРИИНТЫ
УДАЧИ**

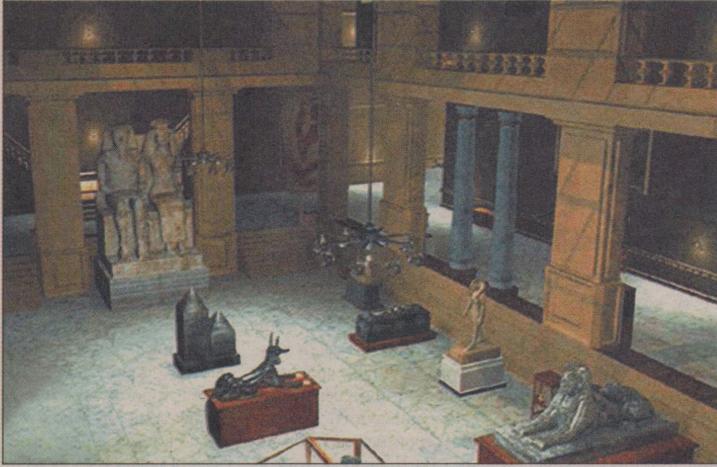
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-ca@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-58-52, e-mail: support@media2000.ru

Реклама выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на изображение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Альянс Бизнес Центр "Медиа-Сервис". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002, MEDIASERVICES

прохождение**«пройди все игры»**

Cameron Files: Pharaoh's Curse.

Второе приключение детектива начинается! Поскорее вживайтесь в шкуру Кэмерона и... поехали!



Наша справка: Разработчик: Galilea (www.galilea.com). Издатель: Dream Catcher Int. (www.dreamcatchergames.com). Жанр игры: Adventure. Дата выхода: 06-11-2002. Требования: P-166, 16МВ RAM, 3D Card. Рейтинг: 6,5.

Отель

Поговорим с портье. После разговора поднимаемся наверх, подходим к двери 17-го номера, открываем дверь с помощью ключа из инвентаря и входим. На тумбочке берем письмо от Мойры и ключ от музея. На столе, что с другой стороны от кровати, берем план города и музея. Обратим внимание на кровать и увидим чемодан. Открываем его и берем оттуда фонарик и отмычки.

Спускаемся вниз, становимся спиной к входу и проходим к столику в холле справа. Читаем газету, что лежит на столике. Проходим в боковой коридор на первом этаже и дальше в бар. Справа на столике опять читаем газету. Возвращаемся в центральный холл. Портрет куда-то исчез, так что самое время пошурковать за стойкой. Посмотрим книгу постояльцев и увидим, что Мойра живет в 18-ом номере. Выходим на улицу - там нас уже ждет такси.

Музей

Подходим к двери и открываем ее оставленным ключом. Идем по коридору налево и заходим в последнюю дверь справа, а затем в следующую дверь. Спускаемся вниз и внимательно смотрим на стеллах, с которого берем кусочки. Справа от стелла есть ящик. Откроем его с помощью кусачек и извлечем фомку.

Подвал

Ну и коварство! Мы заперты в темном подвале – это плохо. Но у нас есть фонарик – и это хорошо! Включаем фонарик и слева от входа видим выключатель. Осмотриваем его. Ага! Вырван кусок провода. Отправляемся на по-

иски недостающего куска. Находим его в конце комнаты слева. Вставляем его на место и включаем свет. Осматриваем саркофаг.

ВНИМАНИЕ - БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ! СОХРАНЯЕМСЯ!

Как только мы осмотрим этикетку, на ящике слева появится шкала времени. Красная полоска неумолимо отсчитывает оставшееся нам время. Первый порыв – бежать к саркофагу и прятаться в нем. Это неверно. Вместо этого спрячемся за статуей слева от ящика и осмотрим ролик о том, как какой-то толстяк с куратором на пару недоумевают по поводу нашего отсутствия.

Отель

Проходим за стойку портье, смотрим на ящик с ключами и берем ключ от 18-го номера. Заходим в номер Мойры. Из тумбочки берем записку от куратора, из шкафа забираем дневник боевой погоды. Получаем для нее письмо и возвращаемся в музей. Кстати, сделать это можно с помощью буклета из инвентаря, кликнув на фото музея.

Проходим в офис Мойры, забираем ключик из сумочки и применяем его на дневник. Возвращаемся в отель.

Проходим в бар, и беседуем с толстяком, который нас чуть не застрелил. Поднимаемся на 2 этаж.

Какие странные звуки! Идем к своему номеру и видим... Да, у нас побывали незваные гости! Заходим в комнату. Берем стул и ставим его под слуховое окно около двери. Поднимаемся на стул и изучаем слуховое окно...

После подслушивания разговора, возвращаем-

Музей

Проходим в комнату на втором этаже. Подходим к столу и собираем с него кривую бутылку, перо, пестик и синий горшочек. В оставшуюся чашу наливаем жидкость из кривой бутылки. Кладем в чашу перо и разминаем все пестики. Набираем полученное вещество в синий горшочек, подходим к сундуку.. Ба! Предметы из стола куратора уже тут! Подходим к двум нишам и забираем две статуэтки. Проходим в офис куратора, подходим к ящику, ставим статуэтки в углубления и нажимаем на них. Открывается секретный ящичек. Из деталей в этом ящике собираем веши. Наливаем в веши жидкость из синего горшочка.

Открывается еще один потайной ящичек. Забираем оттуда свиток и ключ, осматриваем стол и берем с него карандаш. Открываем ящик стола и берем оттуда блокнот. Применяем на нем карандаш и читаем записи о путешествии.

Проходим в подвал. Открываем дверь с помо-

заходим в бар. Со стола с фруктами берем рекламу круиза и немного орешков (последние в инвентаре не появятся, ведь Кэмерон голодаен). Говорим с барменом, а затем с дамой. Выходим наружу и спускаемся на нижнюю палубу. Поворачиваемся направо и проходим в кладовку, открыв дверь отмычками.

Рассматриваем план парохода и список пассажиров. Из аптечки берем стетоскоп. Проходим к каютам. Наша каюта под номером 15. Ключом открываем дверь и входим. Проходим в туалет и смотрим под раковину. Выходим из каюты и проходим в конец коридора. Справа от 20-ой каюты осмотрим дверь в стене и возьмем из ящика ручку. Применим ее на люк в полу позади нас. Со стены берем лестницу и также применим ее на люк. Теперь можно спускаться в темный, хоть глаз выколи, трюм.

Включаем фонарик. Берем молоток, что лежит на бочке справа. Проходим в следующее помещение и подходим к решетке.

Из ящика тумбочки берем книгу. Изучаем ее внимательно – пригодится! Проходим к шкафу с зеркалом и из шкатулки берем статуэтку. Выходим и направляемся в 18-ую каюту. Открываем дверь тем же ключом и входим. Подходим к чемодану, открываем его и смотрим на эмблему на крышке. Проходим в туалет и берем мыло с раковины. Подходим к лежащему человеку и смотрим на его руку. Применим мыло на кольцо и забираем его. Возвращаемся к чемодану, применяем кольцо на эмблему и открываем второе дно. Забираем маску, напильник и записку из паспорта. Поднимаемся на палубу и спускаемся по боковой лестнице с противоположного от окна борта.

Заходим в дверь. Смотрим на ящик на стене. Открываем его одним из ключей и крутим ручку. Открываем люк в трюме, спускаемся туда и открываем одним из ключей с изображением орла. Напильником перепиливаем замок на решетке и проходим дальше. Смотрим на саркофаг и открываем его. Идем в каюту номер 20 и берем записку с полки над кроватью.

ВНИМАНИЕ - БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ! СОХРАНЯЕМСЯ! Пытаемся выйти в дверь.



Смотрим сквозь нее на статуэтку.

Молотком бьем по замку дважды (но не трижды, иначе все окончится плачевно!) и поднимаемся наверх. Подходим к лестнице на нижние палубы и наблюдаем сцену нападения. Спускаемся вниз. Подходим к 18-ой каюте и прислушиваемся.

Выходим на палубу. Проходим чуть вперед и спускаемся по боковой лестнице. Смотрим в окно. Проходим в бар. Обратим внимание на книжку на столике. Бармен спит, так что можно воспользоваться его беспечностью. Украдем пару ключей. Проходим к каюте номер 2 на этой же палубе. С помощью ключа с красным брелком открываем дверь

На пароходе

Спускаемся на среднюю палубу. Проходим назад и

«Пройди все игры»

прохождение

Полное прохождение

Ой! Ну и страшилище! Ну, зачем же сразу за шею!!! Жизнь утекает вместе с красной полосой времени. Можно, конечно, попытаться застрелить чудовище... Но лучше сразу применить на нем статуэтку.

Подходим к двери и получаем записку. Выходим в коридор и идем в 20-ую каюту. За кроватью прячется пистолет. Возьмем его - с ним как-то надежнее. Выходим на палубу.

На берегу

Итак, судно причалило к какому-то острову.

Для начала спустимся в трюм - саркофаг куда-то исчез! Возьмем веревку, что лежит справа от ящика. Под трапом возьмем металлический стержень. Выходим из трюма и подкааем корабль.

Слышим выстрел, наблюдаем свечение на горе. Через остров проходим к паруснику - это средство передвижения от островка к берегу. С помощью пары мышиных щелков по носу суденышка можно добраться туда, либо обратно. Плытем к берегу. Сходим с парома и направляемся к одноэтажному строению справа. Заходим в дверь, далее вперед. Нас опять заперли!

Проходим еще вперед и поворачиваемся. За бочками внизу находим металлический прут. Заходим до середины в первый проход между стеллажами. Оборачиваемся через левое плечо и смотрим на ящичек. Достаем из него альпинистские кости. Проходим к ведру под окном, из которого льется свет, и достаем из него осколок зеркала. Подходим к другой двери. В косяке справа внизу есть выбоина. Обратите на нее внимание. Ничего не видно. Вставляем туда осколок зеркала. Теперь посмотрим на щель под дверью. Из портмоне с

документами достаем рекламку круиза по Нилу, вставляем ее под дверь и задвигаем подальше. Осматриваем замок и вставляем прут в замочную скважину. Слышим, как ключ упал на пол. Вытягиваем бумагу из-под двери, забираем ключ и бумагу. Применяем ключ на дверь и входим в офис.

Проходим к большому столу и смотрим на карту, висящую над ним. Проходим налево, к картотеке, и смотрим на книжную полку справа. Пролистываем книгу. Проходим к другой двери. Слева на полке лежат фотографии. Рассмотрим их. Справа на столике с часами осматриваем окурки. Выходим наружу и идем прямо, а затем налево, в горы. На развилке поворачиваем направо и поднимаемся по лестнице. Дальше пути нет.

Оборачиваемся на 180 и применяем веревку на скале. Снова оборачиваемся и смотрим на скалу. Обратим внимание на участок скалы, на который применяем альпинистский костьль, а на костьль - молоток. Оборачиваемся, берем конец веревки, применяем его на костьль, а затем, чуть поднявшись, на ступеньку лестницы. Проходим дальше и смотрим в телескоп. И куда эта тварь потащила Мойру?

ВНИМАНИЕ - БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ! СОХРАНЯЕМСЯ!

Скорее на корабль. Черт, эта тварь уже здесь! И опять шкала времени... Быстрее бежим налево! Фу, вроде отсыпались. Теперь скорее на корабль! По пути заглянем в здание, из которого мы выбирались. Какая встреча сумасшедший толстяк здесь! Он собирает инструменты. Возвращаемся на корабль и заходим в каюту номер 20. Смотрим на тумбочку у кровати. Берем из-за кадки ключ с биркой. Смотрим шею

лежащего на кровати. Снимаем с шеи маленький ключик и смотрим на руку. Берем цветной амулет. Подходим к чемодану. Маленький ключик открывает чемодан, а ключом с биркой - отделения чемодана. Забираем статуэтку и проходим в туалет. Окунаем цветной амулет в чашу, стоящую на раковине. Забираем амулет и выходим с корабля. На островке идем не прямо к паруснику, а налево, пока не увидим

с металлическим прутом на тросах. По-е-ха-ли!!!

Спускаемся вниз. Поднимаем выпавший цветной амулет.

ВНИМАНИЕ - БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ! СОХРАНЯЕМСЯ!

Быстро идем к лагерю археологов и заходим в среднюю палатку. В предбаннике смотрим на ящик слева. Открываем его и пьем воду. Если этого не сделать вовремя, то появляется шкала времени и можно умереть от

божества. Находим на стене изображение такой же фигуры. В отверстие под ней вставляем поочередно цветной амулет, синего, красного, и зелено-жуков. Проходим в открывшуюся дверь. Черт, опять замуровали!

В гробнице

Проходим к дальней двери. Под изображением божества берем крест-ключ.

ВНИМАНИЕ! Далее

туман. Опять шкала времени! Туман на поверхку оказывается ядовитым газом! Скорее одеваем маску. Н-да! Ничего не видно. И как тут ориентироваться?

Для ленивых - подсказка находится на пергаменте с завитками и в книге с крестом, на странице с цифрами. Для ленивых - навести указатель на 120 и кликнуть (повторить 6 раз), навести на 130 и кликнуть (повторить 3 раза), навести на 220 и

кликнуть (повторить 5 раз), навести на 270 и кликнуть (повторить 2 раза). Вроде выбрались.

Проходим вперед, в зал с ямой. Обходим яму вокруг и заходим на площадку.

ВНИМАНИЕ! Далее опять важна последовательность использования ключей. СОХРАНЯЕМСЯ!

Смотрим на замочную скважину. Первым ис-

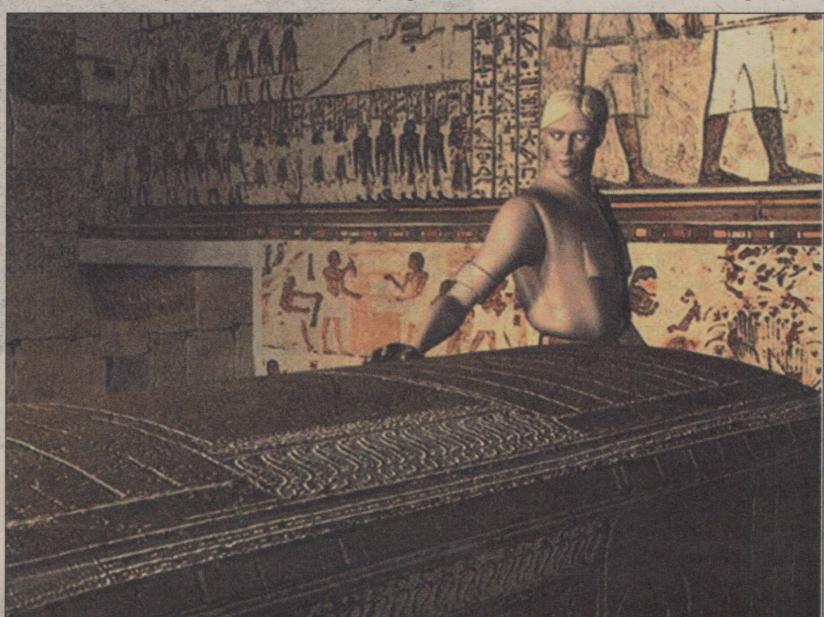
пользуем ключ, который расположен в инвентаре вторым слева. Забираем его и спускаемся вниз по появившейся лестнице. На следующей площадке используем третий слева ключ. На третьей площадке - четвертый слева ключ. Проходим вперед. Ой! А лестница-то убралась!

ВНИМАНИЕ - БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ! СОХРАНЯЕМСЯ!

Дальше не торопимся. Поворачиваемся к центру и видим, что чудище чего-то там колдует. Наводим пистолет на постамент и сшибаем статуэтку. Опять появляется шкала времени. Пока чудище в замешательстве, применяем на скважине 5-ый слева ключ и спускаемся по ступенькам.

Применяем на поверженное чудище сначала коробку из инвентаря, а потом статуэтку. Подходим к Мойре и отдаем ей цветной амулет. Наслаждаемся финальным роликом, демонстрирующим, как Кэмерон и Мойра отплывают на известном пароходе. Наверное, в следующей части поженятся!

Kravchuk



могилу с камнем. В нижнее отверстие камня вставляем цветной амулет, забираем появившегося синего жука и цветной амулет. На лодке плывем на берег.

Сразу после выхода из лодки, идем налево и караляемся по горной тропе до второй могилы. К нижнему отверстию прикладываем цветной амулет и забираем красного жука и цветной амулет. Возвращаемся к палаткам и спускаемся к раскопкам. Проходим к входу в штрек. Оборачиваемся и забираем лестницу. Смотрим на левую сторону решетки и точным выстрелом сбиваем замок - путь свободен.

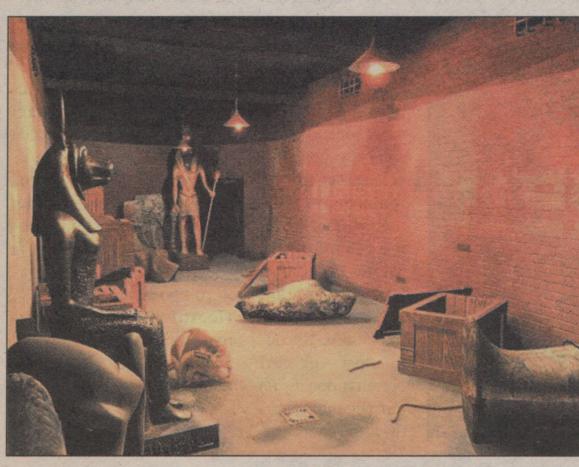
Проходим внутрь до первой площадки. Здесь темно, так что фонарик пригодился бы. К сожалению, сели батарейки... Смотрим на ящик справа. Ба! Керосиновая лампа. Тоже неплохо... Заправляем ее из канистры и поджигаем с помощью зажигалки. Проходим дальше внутрь до зала с изображениями богов на стенах. Читаем книгу с крестом и находим картинку, где сверху нарисован цветной амулет, а снизу - три жука, сливающиеся в одного. В середине композиции нарисована фигура-

жажды.

Берем из ящика зажигалку и бензин и заходим внутрь палатки. Со стола берем карту и возвращаемся назад к месту спуска. Чуть не доходим до него, поворачиваем налево, где находим еще одну могилу. В нижнее отверстие вставляем цветной амулет, а из верхнего забираем зеленого жука и цветной амулет. Возвращаемся к палаткам и спускаемся к раскопкам. Проходим к входу в штрек. Оборачиваемся и забираем лестницу. Смотрим на левую сторону решетки и точным выстрелом сбиваем замок - путь свободен.

Проходим внутрь до первой площадки. Здесь темно, так что фонарик пригодился бы. К сожалению, сели батарейки... Смотрим на ящик справа. Ба! Керосиновая лампа. Тоже неплохо... Заправляем ее из канистры и поджигаем с помощью зажигалки. Проходим дальше внутрь до зала с изображениями богов на стенах. Читаем книгу с крестом и находим картинку, где сверху нарисован цветной амулет, а снизу - три жука, сливающиеся в одного. В середине композиции нарисована фигура-

жажды.



анонс**«немного истории»****ИГРЫ**

**ea анонсирует
бейсбольный
симулятор**

Electronic Arts анонсировала очередную инкарнацию своего бейсбольного сериала MVP Baseball—на этот раз с «номером» 2003, которая выйдет летом того же года на Xbox, PlayStation 2 и PC. Разработкой игры занимается студия EA Canada, и в ней должен появиться совершенно новый способ управления питчерами, учитывающий силу и точку удара, а также несколько других факторов. Помимо всего прочего в MVP Baseball 2003 появится режим карьеры, в котором можно будет осуществлять различные драфты, нанимать и увольнять игроков, а также отправлять их на лечение после травм. Игра разрабатывается при активном участии игроков Major League Baseball: Тории Хантера (Minnesota Twins), Трота Никсона (Boston Red Sox), Тодда Пратта (Philadelphia Phillies), Эрика Чавеза и Тима Хадсона (оба из Oakland Athletics). В кресло комментаторов сядут Дэйв Кьюпер и Майк Крюков из команды San Francisco Giants.

игры от playboy

Playboy Enterprises подписала соглашение с компаниями Groove Games и ARUSH Entertainment, согласно которому две последние займутся разработкой игр под торговой маркой Playboy—all они выйдут на нескольких платформах, включая PC, Xbox и PlayStation 2, в конце 2004 года. Первая игра (пока без названия) позволит игроку взять на себя роль Хью Хефнера, основателя империи Playboy, и окажется самым натуральным интерактивным экономическим симулятором. Несколько известно, игра получит рейтинг Mature, что радует уже сейчас—даже до того, как появилась первая информация.

**дата выхода
driver 3**

Infogrames объявила дату выхода третьей части гоночно-бандитского симулятора Driver. Владельцы Xbox и PlayStation 2 увидят эту игру в продаже уже в ноябре 2003 года, а вот тем, кто привык играть на PC или GameCube, придется подождать до мая 2004 года. Driver 3 несколько поменяет свою ориентацию—вместо бандита мы будем играть за полицейского под прикрытием по имени Таннер, однако суть игры останется прежней—погони на высокой скорости по реалистично изображенным городам: Ниже и Майами.

Завещание старого тамплиера

Тайная печать Тамплиеров

Сокровища тамплиеров—одна из самых популярных исторических загадок, и неудивительно, что эта тема не раз служила объектом всяческих псевдоисторических и мистических спекуляций. Действительно, в этой истории хватает странных совпадений. Именно эти сокровища, которые пожелал прибрать к рукам Филипп IV Красивый, стали подлинной причиной гибели могущественного рыцарского ордена. Формальным же поводом для его разгрома послужили обвинения в ереси и колдовстве, и для этого тоже нашлись основания—коекакие ритуалы и символы, заимствованные тамплиерами на Востоке во время крестовых походов, действительно выглядели подозрительно с точки зрения ортодоксального христианства.

Наша справка: Разработчик: Wanadoo Edition (www.indexplus.fr). Издатель: Wanadoo Edition (www.indexplus.fr). Лицензия: НД/Медиа 2000 (www.media2000.ru). Жанр игры: Adventure. Дата выхода: 10-04-2003

Великий магистр ордена, Жак де Молэ, был сожжён на костре в 1314 году и перед смертью проклял род короля Филиппа. Филипп IV вскоре умер, так и не добравшись до сокровищ, а за ним в течение четырнадцати лет последовали в могилу трое его сыновей, причём ни один из них не оставил наследников мужского пола. В результате английский король Эдуард III, приходившийся внуком Филиппу Красивому, предъявил свои претензии на французский престол, что и послужило поводом для Столетней войны—в общем, с точки зрения людей суеверных, проклятье исполнилось в полной мере, хотя, разумеется, у всех этих событий были вполне материалистические причины... Судьба же сокровищ тамплиеров так и осталась неизвестной. Некоторые полагают, что они были найдены еще в те времена или чуть позже, другие—что они хранятся в тайниках до сих пор, возможно, охраняемые тайной оккультной sectой потомков тамплиеров...

Тем отраднее сознавать, что небольшая, но довольно опытная французская компания Wanadoo Edition не пошла по дешевому пути нагромождения всяческой магии и мистики, а решила создать добротный, реалистичный исторический детектив на эту тему. Действие происходит в 1348 году. Время для Франции прескверное—на троне бездарный Филипп VI, два года назад проиграна битва при Креси, англичане хозяйничают на обширных территориях, да плюс еще Черная Смерть, эпидемия чумы, накрывшая всю Европу, достигла своего пика во Французском королевстве.

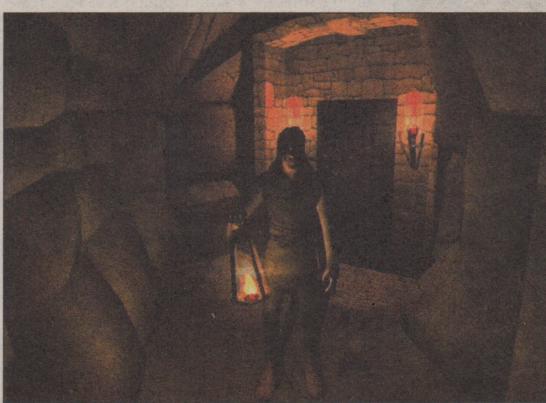
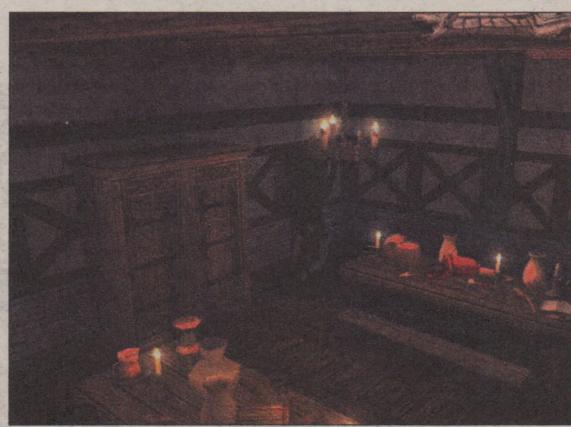
вее (ее жертвами станут до трети французов...) В это время в Париж прибывает молодой дворянин по имени Маттью (Matthew). Несмотря на дворянское происхождение, его денежные дела настолько плохи, что он решает избрать малопочтенное ремесло вора. Естественно, по неопытности он быстро попадается и отправляется в тюрьму. Там он встречает старого тамплиера, который, как видно, 30 лет скрывался от инквизиции, но теперь, наконец, попался ей в лапы. Умирая после перенесенных пыток и не желая унести в могилу свою тайну, старик доверяет ее нашему герою... (Тут сюжет, конечно, смакивает на «Графе Монте-Кристо».) В общем, дело за малым—

Итак, поскольку враги многократно сильнее вас, и никакой магии или чудесным образом открытых технологий в игре не будет, то основной стиль игры—то, что называется словом

stealth. Скрытность, незаметность, аккуратность. В отличие от ряда других stealth-игр, в Inquisition ваша задача—не подкладываться к врагам, убивая их поодиночке, а прокрадываться мимо врагов, так, чтобы они вообще не узнали о вашем присутствии. Хотя, конечно, это не значит, что вообще никого убивать не придется. На протяжении семи частей кампании вы сможете посетить 39 зон (примерно половина их—внутри помещений, от дворцов до тюрем, половина—на парижских улицах), и ситуация в разных случаях может различаться весьма заметно. Где-то остилем будет исследование, поиск, разговоры с невраждебными NPC, но где-то и action, даже с элементами fighting—a герой способен сражаться и голыми руками, хотя лучше это

основным adventure (исследования, поиск, разговоры с невраждебными NPC), но где-то и action, даже с элементами fighting—a герой способен сражаться и голыми руками, хотя лучше это

у него получается с оружием. Оружия не очень много—это кинжалы (возможно, их можно будет метать), шпага, топор (особо быстро им не помашешь, зато удобно высаживать двери) и арабеск. Врагов в игре будет 16 видов, сгруппированных в несколько классов—три вида королевских солдат, три вида гвардейцев инквизиции и т.п.; они различаются не только визуально, но и по характеристикам. В основном их AI ориентирован на патрульную службу, а не на актив-



ные боевые действия—но это не значит, что, если вы позвольте им себя заметить, они не попытаются вас прикончить. Они способны, например, засечь вас по звуку или выследить по кровавому следу, который остается, если вы пройдете по луже крови. При этом они не пытаются решить проблему в одиночку, а зовут на помощь своих. Но их можно и обманывать классическим способом, с помощью отвлекающего шума в другом месте. По словам разработчиков, очень большую роль в Inquisition играют скрипты, описывающие поведение каждого персонажа; будем надеяться, что эти скрипты достаточно сложные, чтобы поведение было гибким.

Графика игры сделана на модифицированном движке Phoenix 3D от 4X, позволяющем ей идти уже на 3D картах первого поколения, хотя, конечно, насладиться всей полнотой возможностей смогут лишь обладатели современного железа. Высокое качество текстур и достаточно большое количество полигонов дополняются такими эффектами, как огонь (включая свет факелов), дождь, туман, кровь, грязь или, к примеру, мухи, выющиеся над трупами. Игра проходит с видом от третьего лица, и авторы разрабатывали дизайн уровней с учетом этого обстоятельства—так, чтобы не возникало проблем с предметами, некстати загораживающими героя от игрока. По заверениям разработчиков, вы всегда сможете увидеть, куда прятаться или отступить.

Это еще одна игра, где придется основательно выкручивать яркость монитора, ибо действие происходит то наочных улицах, то в погруженных в полумрак помещениях. Мрачную, гнетущую атмосферу охваченного чумой средневекового города еще более подчеркивает соответствующее звуковое и музыкальное сопровождение.

А вот многопользовательского режима в Inquisition не будет. Разработчики сочли, что идеология игры, построенной вокруг сюжета и героя, и идеология сетевой мочиловки слишком различаются, чтобы соединять их в рамках одного проекта.

Поохотиться за сокровищами тамплиеров можно будет уже до конца нынешней зимы.

Tom Clancy's GHOST RECON™

ISLAND THUNDER



Минимальные системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/ME/2000/XP. Процессор Pentium® II 450 МГц, 128 МБ оперативной памяти. Видеокарта с 16 МБ памяти, совместимая с Direct™X® 8.0. Звуковая карта, совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков, 1 ГБ свободного места на жестком диске. Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

19—26 декабря 2002

ДИСКИ**ИГРЫ****подарок от санта гоблина**

Компания с откровенно киношным названием Triglow Pictures собирается устроить совершенно безумное развлечение для пользователей своей онлайновой ролевой игры Pristone Tale (<http://eng.pristontale.com>) на это Рождество. Странами программистов и дизайнеров в ней появятся такие замечательные персонажи, как Санта Гоблины, выглядящие и ведущие себя в полном соответствии со своим именем — страшилы с шапками Санты на голове и здоровенными мешками за плечами. Всяк, желающий получить рождественский подарок, должен будет багально подстрелиться однога из таких персонажей (всего их четыре разновидности), а затем действовать по обстановке.

гладиаторские бои в earth & beyond

Westwood Studios намеревается встроить в свою многопользовательскую космическую игру Earth & Beyond командный режим «игрок-против-игрока» (PvP)—он будет поставляться в «комплекте» с ближайшим апдейтом, который выходит уже в этом месяце. Этот режим будет похож на гладиаторские бои, позволяя игрокам посоревноваться друг с другом в боевых и тактических навыках. Бои по 15 минут будут проходить на трех специально созданных для этого дела аrenaх, а принимать участие в них смогут до шести команд с численностью в шесть игроков. «Сообщество фанатов Earth & Beyond требовало от нас реализации PvP уже давно,— признался Грайт Александжер, вице-президент и исполнительный продюсер игры.— Поэтому в будущем мы планируем подарить игрокам и другие разновидности PvP». Апдейт вскорости появится на официальном сайте Earth & Beyond (www.earthandbeyond.ea.com), откуда его можно будет скачать.

обновление blade mistress

Представитель Aggressive Game Designs сделал не большое заявление на официальном форуме онлайновой игры Blade Mistress. Если верить его словам, разработчики почти устранили проблемы с возникновением сильного лага во время взрывов, сделали процесс создания персонажа более информативным, снабдили игру подробным руководством для начинающих, вставили пару новых орков, нового дракона, а также добавили множество новых вещей из Царства Смерти.

1914: Первая Мировая Война

Вам интересна Первая Мировая Война? 1914 предоставляет вам возможность стать офицером и сделать военную карьеру на европейском фронте. Все миссии в игре основаны на реальных событиях. Только здесь вы сможете проявить свой тактический и стратегический гений, погрузившись в реалистичную атмосферу тех времён. Во время сражений, ваши юниты будут накапливать опыт, и конец игры превратится в настоящую военную элиту, что вносит в стратегию элемент RPG.

На данный момент не существует игры про Первую Мировую, которая была бы так приближена к действительности. Вам представится возможность командовать тем самым «Красным Бароном», участвовать в первых артиллерийских боях и самой первой танковой атаке в истории человечества. Игровому предстоит свобода действий, так как победы в миссиях можно добиться совершенно разными способами.

Особенности игры:

- * Хит в жанре походовых стратегий про Первую Мировую;
- * Более 60 юнитов 4 государств (Германия, Франция, Великобритания и США);
- * 2 компании—за Союзников и Германию — по 15 миссий в каждой;
- * Правдоподобные 3D отряды, являющиеся копиями реальных образцов;
- * Реалистичный трехмерный ландшафт;
- * Потрясающие спецэффекты;

* Огромное количество специальных возможностей, включая починку и перезарядку техники и оружия, постройку баррикад и т.д.;

* Многопользовательский режим до 4х игроков одновременно;

* Возможность сделать карьеру офицера и получить награды;

* Отряды приобретают опыт в ходе кампаний.

Системные требования:

- * Процессор: Pentium II 600 MHz;
- * Память: 128 Mb;
- * Видео: 3D-Graphics Card with min. 32 Mb;
- * Звук;
- * CD-ROM;
- * HDD: 1,5 Gb.

рана 800x600 с глубиной цвета 16 бит;

- * CD-ROM: 4x.

Библиотека школьника

Электронная библиотека, в состав которой вошли произведения отечественной и зарубежной художественной литературы, изучаемой по программе средней школы. На диске собраны полные тексты произведений, биографии и фотографии авторов. Программа позволяет мгновенно переходить к нужной части текста при помощи содержания, снабженного гипертекстовыми ссылками; создавать закладки; проводить поиск авторов, произведений и любых упоминаний в тексте; работать параллельно с несколькими произведениями (одновременно может быть открыто до пяти текстов); копировать информацию через буфер обмена; выводить текст на принтер.

Любое интересующее вас произведение, будь то «Котлован» Андрея Платонова или «Дама с собачкой» Чехова, стихотворения Марины Цветаевой или «Фауст» Гёте, найдется и прочитается без каких-либо проблем. Помимо произведений, которые включены в обязательную школьную программу, в электронной библиотеке можно отыскать такие тексты, как «Москва-Петушки» Венедикта Ерофеева, «Компромисс» Довлатова и др.

Особенности программы:

- * 902 произведения;
- * 127 авторов;
- * 82 фотографии;
- * 82 биографии.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 95/98;
- * Процессор: Pentium 133 MHz;
- * Память: 32 Mb;
- * Видео: Разрешение экрана 800x600 с глубиной цвета 16 бит;
- * CD-ROM: 4x.

Один клик

Пресс-релиз к продукту не оставляет сомнений в его природе. Здесь так и написано: «Лучший сборник эротических игр для мужчин». Назовем его для разнообразия лучший-3 с новогодним уклоном. Один вопрос — на всех трех дисках игры одинаковые и только раскрашены по разному (что-то больше особенностей и требования похожи) или все-таки разные? История (в лице компаний-производителя) об этом умалчивает.

Особенности игры:

- * Великолепная мультишанская графика;
- * Уникальная система бонусов;
- * 5 сообразительных красавиц.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 95/98;
- * Процессор: Pentium 166 MHz;
- * Память: 16 Mb;
- * Видео: SVGA 2Mb;
- * Звук;
- * CD-ROM: 4x.

Два клика

Хм... Здесь мы вновь имеем дело с «Лучшим сборником эротических игр для мужчин». Интересно, который из них все-таки ЛУЧШИЙ — первый, или второй? Пресс-релиз к продукту об этом умалчивает.

Особенности игры:

- * Великолепная мультишанская графика;
- * Уникальная система бонусов;
- * 5 сообразительных красавиц.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 95/98;
- * Процессор: Pentium 166 MHz;
- * Память: 16 Mb;
- * Видео: SVGA 2Mb;
- * Звук;
- * CD-ROM: 4x.

Новогодний клик

Вы не поверите, но это вновь «Лучший сборник эротических игр для мужчин». Назовем его для разнообразия лучший-3 с новогодним уклоном. Один вопрос — на всех трех дисках игры одинаковые и только раскрашены по разному (что-то больше особенностей и требования похожи) или все-таки разные? История (в лице компаний-производителя) об этом умалчивает.

Особенности игры:

- * Великолепная мультишанская графика;
- * Уникальная система бонусов;
- * 5 сообразительных красавиц.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 95/98;
- * Процессор: Pentium 166 MHz;
- * Память: 16 Mb;
- * Видео: SVGA 2Mb;
- * Звук;
- * CD-ROM: 4x.

Коттедж коллекция

На диске представлено 320 лучших проектов загородных домов, разделенных по типу строительных конструкций: кирпичные, пенобетонные, каркасные, деревянные. В каждом типе можно выбрать проект в четырех категориях: общая площадь до 100 кв. м, от 100 до 250 кв. м, от 250 до 400 кв. м, свыше 400 кв. м.

Проекты разработаны в соответствии с действующими нормативными документами. Рабочие чертежи включают в себя архитектурно-строительные и конструктивные решения, а также инженерный раздел: водоснабжение и канализация, отопление (в часть проектов не входит), электрооборудование.

Полная коллекция проектов опубликована в полноцветном журнале-каталоге «Коттедж Коллекция», выходящем четыре раза в год и отличающимся высоким уровнем полиграфии. Все представленные на страницах журнала перспективы домов, фасады и поэтажные планы выполнены с использованием компьютерной графики. Всего с 2001 года вышло 7 номеров каталога, в каждом номере помещено по 100 проектов жилых домов. Многие из них уже нашли своих хозяев и воплощены в жизнь.

Все проекты, опубликованные в журнале «Коттедж Коллекция», вы можете найти как на данном компакт-диске.

Особенности программы:

- * Описание каждого дома включает тип фундамента, наружных стен, перекрытий, кровли, покрытия крыши, наружной отделки, цоколя;
- * Для каждого дома даны значения общей и жилой площа;
- * В графическом виде представлены трехмерная компьютерная перспектива дома, компьютерные поэтажные планы и фасады.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 95/98/Me/2000/XP;
- * Процессор: Pentium 120 MHz;
- * Память: 16 Mb;
- * Видео: Разрешение экрана 800x600 с глубиной цвета 16 бит;
- * CD-ROM: 4x.

Глаз Дракона

«Глаз Дракона» — это уникальная фэнтезийная игра, являющаяся представителем жанра воздушного Action-RPG. Согласно сюжету, в стародавние времена люди и драконы жили в мире и дружбе, но однажды люди обидели драконов и те улетели навсегда. Только один, последний дракон оставил пророчество

«НОВИНКИ РЫНКА МУЛЬТИМЕДИА»

ДИСКИ

во, что однажды людям понадобится помочь, и тогда у них будет шанс искупить причиненное зло. В затерянном и заброшенном храме хранился яйцо дракона. Именно за этого молодого дракончика и ведется игра. Ему придется расти, развиваться, учиться магии и беспощадно уничтожать орды монстров, захвативших земли, где некогда жили люди.

Особенности игры:

- * Современный графический Direct3D-движок;
- * Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами;
- * 12 огромнейших уровней на десятках квадратных километров каждый, заполненных огромным количеством объектов;
- * Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени — вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смены

времени суток и прочее;

- * Применение скелетной искусственной интеллект. Люди, живущие в городах, которых необходимо защищать, сами по мере сил отбиваются атаки монстров, действуя согласованно, и собирают души врагов, накапливая магическую энергию для развития городов.

Минимальные системные требования:

- * Pentium II;
- * 128 MB RAM;
- * Videokarta на базе GeForce 2 (MX);
- * Система Windows 95/98/ME/2000/XP.

Рекомендуемые системные требования:

- * Процессор Pentium III (PIV и AMD Athlon);
- * 256 MB RAM;
- * Videokarta на базе GeForce 3 (4);
- * Система Windows 95/98/ME/2000/XP.

Огненный шар

Ещё одна вариация на тему вечного и всеми любимого «аркана», но приготовьтесь, теперь он в полном 3D.



Красивая 3D графика, специальные эффекты, затаивай щит и геймплей, уникальные бонусы, простое управление не оставят никого равнодушным.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 98/Me/2000/XP;
- * Процессор: Pentium II 300 MHz;
- * Память: 64 Mb;
- * Видео: Direct3D совместимая видеокарта;
- * Звук.

Морской бой EXTREME

Красивый и современный 3D-движок, оригинальный интерфейс и сильно расширенный набор правил дают новую жизнь старому добруму «Морскому бою». Вы можете выбирать

произвольный размер доски, задать количество и правила расположения кораблей, количество и очерёдность выстрелов в каждом залпе — а потом наблюдать, как ваши и вражеские корабли обмениваются залпами, горят и тонут в живом 3D...

И самое главное — поддерживается режим сетевой игры (через LAN или по протоколу TCP/IP); вы сможете не только играть с компьютером, но и сразиться по сети с приятелем.

Системные требования:

- * Операционная система: Windows 98/Me/2000/XP;
- * Процессор: Pentium II 350 MHz;
- * Память: 128 Mb;
- * Видео: 3D-ускоритель;
- * Звук;
- * CD-ROM: 12x.

КИНО**мой большой греческий сериал**

Замечательный способ заработать еще немного денег на волне горячей любви американцев к комедии «Моя большая греческая свадьба» (220 миллионов сборов при 5-миллионном бюджете) нашла ее создатели. 27 января 2003 года на одном из телевизионных каналов США стартует одноименный сериал, который примет участие весь актерский состав фильма. Есть мнение, что сверхпопулярное CSI, ныне обитающее на первых строчках телерейтингов, окажется не у дел.

Шварценеггер в комедии

Попробовав (без особого кассового успеха) поспортиться в боевиках, некоторое время принесших ему славу, Арнольд Шварценеггер решил снова обратиться к комедийному жанру, согласившись сыграть в фильме «Последний шанс Джо». В нем Арнольд исполнит роль наемного убийцы, посланного с ответственным заданием на тропический остров — его целью значится некий человек, впоследствии спасавший «хитману» жизнь и становившийся ему другом. Что из всего этого выйдет — не знает никто. Хорошо, если получится что-то вроде «Близнецовых» — а то ведь дело может и «Джунглям» закончиться.

всесоюзная

SALE

распродажа

!!!

только до Нового года
в фирменных магазинах "Союз"
РАСПРОДАЖА CD по СУПЕРЦЕНЕ!!!

киберспорт

ИГРЫ

третий раунд
тестирования
starsphere

Savage Entertainment Ltd объявила о том, что началась третий "раунд" тестирования онлайновой космической игры StarSphere. На данный момент этот проект совершенно бесплатен, то есть любой может попробовать его "на зубок", посетив официальный сайт www.starsphere.net.

расплата близка

Компания Apex Design с гордостью заявила, что PC и Linux-версии игры Payback семимильными шагами движутся к завершению и являются пред светлы очи стражущих потребителей в начале 2003 года. Напомним, что Payback является, по утверждению разработчиков, нелинейной action-игрой в стиле Grand Theft Auto, которая, до словно "побьет GTA по всем пунктам". Более подробно об этой игре читайте в анонсе на этой неделе, пока лишь скажем, что речь идет о первых версиях GTA, тех самых, что с видом сверху.

strike force договорился с jolt online gaming

Создатели популярного мода для Unreal Tournament, Strike Force, заручились благословением компании Jolt Online Gaming на переписывание Strike Force для движка Unreal Tournament 2003. Компания Jolt на рынке с октября 1999 года и в настоящий момент является одной из крупнейших в Европе независимых онлайновых сетей, с более чем 600-ми игровыми серверами, так что есть все основания полагать, что Strike Force обретет второе дыхание, и лидерство Counter-Strike перестанет быть столь безоговорочным.

не отставая от голливуда

Вслед за очередным киноподиумом продолжением вечного "Star Trek'a" подтянулись и разработчики компьютерных игр, в срочном порядке вносящие дополнения в соответствии с новыми веяниями. Компании Activision и Taldren одарили игровое сообщество Starfleet Command III бесплатным, скачиваемым дополнением, названным "Nemesis". 10-мегабайтный аддон включает в себя одиночную миссию, в которой вы можете порезвиться на Scimitar'e - устрашающем боевом корабле самого Lord'a Shinzon'a, а также несколько, как утверждается, эксплуативных концепт-артов боевых кораблей от дизайнеров фильма.

Гондурас нас не беспокоит?

Хм... Каждый, как известно, по своему с ума сходит. Вот и Гондурас решил бороться с преступностью по-своему, по гондурасски, запретив напрочь все видеоигры, содержащие насилие. Среди запрещенных в стране шутеров - Doom, Duke Nukem, Perfect Dark, Quake, Resident Evil, Shadowman, Street Fighter, Turok... Так что насилия в этой стране больше не будет. Как минимум на экранах компьютеров и игровых автоматов. Об этом, а так же о многом другом читайте в нашей рубрике "Кибер-спорт".

CPL Winter Event 2002

Лига CPL опубликовала список карт, которые будут на турнире по Counter-Strike в рамках Winter Event 2002 в Далласе. И даже с указанием на какой стадии турнира какие карты будут применяться. CPL отказалась от использования классической карты de_prodigy на своих турнирах. Объясняется это тем, что на данной карте слишком мало путей, по которым можно добраться до bomb site'ов. На турнире будет использоваться de_clan1_mill вместо de_prodigy.

07.00 - завершение игр 22 декабря:

19.00 - финал Counter-Strike 5v5
21.00 - финал UT2003K
23.00 - церемония награждения

Counter-Strike: Condition-Zero

Компания Valve Software распространяла пресс-релиз, в котором говорится, что работы над многострадальным Counter-Strike: Condition Zero теперь ведет Ritual Entertainment.

Как стало известно, работы над CS:CZ в Gearbox Software прекратились еще в июле (!) этого года. А с августа над ним уже колдовала Ritual Entertainment. Что они уже наработали, будет продемонстрировано в конце этого месяца на CPL Pentium 4 Processor Winter Event 2002.

Хотя после выхода такой халтуры, как Gearbox'овский James Bond 007: NightFire, смена разработчика пойдет только на пользу игре. Уважаемый сайт Game-Spy опубликовал новое превью Counter-strike: Condition Zero, после общения с новыми разработчиками этой игры. Из него стало известно, что газовой гранаты и коктейля Молотова больше нет, что вместо них нам дадут радиоуправляемые бомбы, камеры и...хм...паяльную лампу (не пугайтесь, она понадобится только для вскрытия дверей). И много других интересных и шокирующих подробностей.

Так же из этого превью стало известно, что и CS 1.6 несколько изменит свое лицо. Цирк, да и только. К тому же, дата релиза опять перенесена. На этот раз на второй квартал 2003 года. Интернет-магазины установили более точную дату - первое мая 2003 года. Но это, как вы понимаете, неофициальные данные.

Counter-Strike Nations Cup III

Россия опять в пролете. После проигрыша команде Австрии со счетом 14:34 у нашей сборной никаких

шансов на выход из своей группы. На этой неделе состоится последний матч с командой Эстонии. Будем надеяться, хоть его россияне выиграют.

YellowW подписывает контракт с KTF Magic Ns



циональном поприще всего.

Одна незадача: новый ник Лима опубликовали до того, как он успел зарегистрировать на игровых серверах, где он обычно тренируется. Так что теперь различные battle.net-сервера переполнены псевдо-[orion]JungTerran'ами с оригинальным и похожими никами. Tong Yang Confectionary сейчас ведет переговоры с владельцами оригиналного id, с целью мирно уладить данную проблему.

Гондурас против шутеров

Конгресс этой южноамериканской страны единогласно проголосовал за запрещение всех игрушек и видеогр, содержащих насилие. Среди последних конкретно упомянуты Doom, Duke Nukem, Perfect Dark, Quake, Resident Evil, Shadow-man, Street Fighter и Turok, которые, в случае одобрения закона президентом, будут убраны с полок магазинов в июне 2003 года.

Таким вот образом, избранные народом гондурасцы, решили бороться с непрекращающимся ростом преступности в стране. Флаг им в руки, но вот только неужели они не понимают, что после введения закона в действие у этой самой преступности появится еще один источник дохода?

В истории уже бывали подобные запреты, например, Сухой Закон в США в двадцатых годах двадцатого же века. Алкогольная мафия тогда весьма недуэрственно заработала.

Над RiotSquad пошутили

В городке Тулса штата Оклахома должна была пройти квалификация на CPL Winter Event 2002. На этот турнир собрался один из лучших кланов США, RiotSquad, но каково же было их удивление, когда они обнаружили, что ни одна из 27 оставшихся зарегистрированных команд на турнире не появилась. RiotSquad были признаны победителем квалификации, но организаторы отказались оплачивать им поездку на финальную часть CPL Winter, ссылаясь на то, что деньги, предназначавшиеся для оплаты путевок, должны были получиться из сборов за регистрацию команд.



RiotSquad ездили на этот турнир за деньги из собственных карманов...

КИНО

20th century fox отказывается от "александра македонского"

Кинокомпания 20th Century Fox отказалась финансировать съемки исторического эпика от База Люмрана - "Александра Македонского", главную роль в котором сыграет Ди Каприо. Впрочем, Баз недолго оставался без спонсоров - теперь все прибыли от мирового проката отойдут DreamWorks, а в США ленту будет прокатывать Universal Pictures.

вин дизель в "супермене-5"

Появились новые невероятные слухи о кастинге пятой части "Супермена". Ранее среди фанатов было распространено заявление, что Лекса Лютера (очень важного отца персонажа) сыграет Чарли Шин, но теперь режиссер картины Бретт Рэтнер ("Час Пик-2") заявил, что эта роль, скорее всего, отойдет Вину Дизелю. Варикант не более вменяемый, однако слово режиссера - закон.

дамблдор живее всех живых

По слухам, продюсеры третьей картины из сериала "Гарри Поттер" решили не искать замену умершему недавно Ричарду Харрису, сыгравшему в первых двух частях роль профессора Дамблдора. Ранее предполагали, что место умершему на это место значились Ян Маккелен и Кристофер Ли, но сейчас предпочтение отдается компьютерной анимации. Оказывается, с лица Харриса в начале съемок первой картины был сделан трехмерный склон (видимо, на всякий случай), и теперь киношники хотят "припелить" его на место лица любого другого актера - к примеру, дублера Гарри Робинсона. Что ж, довольно логичное решение - главное, чтобы компьютерные аниматоры не подкачали.

рыцари круглого стола

Энтони Фукуя, который снял полюбившийся критикам фильм "Тренировочный день" (ведущий актер Дензел Вашингтон получил за него "Оскара"), получил зеленый свет на съемки исторического эпика "Король Артур". Продюсером этой затеи значится знаменитый Джери Брукхаймер, а в числе основных достоинств будущего блокбастера называются историческая достоверность. То есть никаких драконов, волшебников, а сплошная политика и закулисные интриги.

В тихом омуте

Silent Hill 2

Silent Hill 2 – продолжение весьма успешной консольной игры, вышедшей в прошлом году на Playstation. Если первую часть разработчики из Konami не решились перенести на персональные компьютеры, то о выходе второй было известно заранее, как и то, что игра представляет собой гремучую смесь экшена с элементами приключения, фильма ужасов и триллера. Разработчики обещали незабываемую атмосферу ужаса в стиле Альфреда Хичкока, с использованием всех самых последних достижений не только в графике, но и в звуке.

Наша справка: Разработчик: Konami (www.konami.com). Издатель: Konami (www.konami.com). Жанр: игры: Action. Дата выхода: 06-12-2002. Требования: P3-700, 64MB RAM, 32MB 3D Card. Рейтинг: 8,0.

В игре вы берёте на себя роль Джеймса Сандерленда (James Sunderland), получившего письмо от жены, в котором его благородная Мэри просит Джеймса приехать в мес-

тость сводится к нулю, так ещё вокруг раздаются шаги и слышится чё-то тяжёлое дыхание чуть ли не за спиной. К счастью, на вас пока никто не нападёт, но нервы будут на пределе, так что при виде первого врага вы вздохнёте с видимым облегчением.

Вскоре после прибытия вы оказываетесь на кладбище, где туман ещё более сгущается, и вы уже едва сможете различить что-либо дальше, чем на расстоянии вытянутой руки. Встречающиеся люди напуганы до полусмерти и вряд ли могут вам помочь.

Прямо посреди тротуара возвышается могильная плита, а по проезжей части размазаны чьи-то останки. Внутри зданий тумана нет, но расслабиться вам всё равно не позволяют. В пустынных коридорах раздаются крики людей, за спиной слышны шаги невидимых врагов, где-то скрипит несмазанными петлями дверь или со звоном разлетается на куски оконное стекло. Вы броетесь в направлении звука, но там пусто, а звуки возникают теперь уже в совсем другом месте.

Очень скоро вы найдёте первый по-настоящему нужный предмет в окружающей вас темноте – фонарь. Но не спешите радоваться, так как фонарь скорее привлекает врагов, чем освещает путь. Зажгите фонарик в темной комнате, и на

вас, словно бабочки – мотыльки, устремятся зомби. Иногда лучше просто поднять уровень яркости, во избежание неизбежной нервотрёпки с фонариком.

Также вы получите радио, которое поначалу может показаться бесполезным хламом. Очень скоро оно начнёт издавать звуки, заглушаемые помехами. Громкость звука повышается в моменты, когда где-то поблизости появляется враг. Иногда, вместо помощи, радио может испугать вас до полусмерти, и вы неизвестно броситесь наутёк. Между тем, это только цветочки, а ягодки и тем более плоды ожидают вас впереди, так что будьте готовы.

Интеллектуал с бензопилой в руках

Кроме стрельбы и схваток с зомби в игре множество загадок, причём они и

двигают сюжетную линию.

Без успешного решения загадок вы не

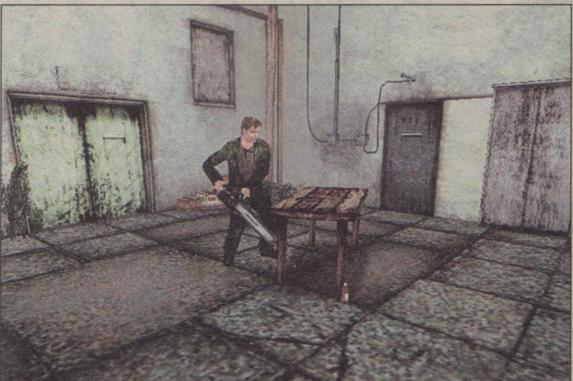
сможете завершить игру, даже если перебьете всю нечисть в городке.

Уровень сложности загадок выбирается в начале игры. В том случае, если вы прирождённый убийца, но никогда раньше не играли в приключенческие игры, есть смысл умерить свои амбиции и попробовать поиграть на более легком уровне – во избежание неприятных сюрпризов.

Разнообразие загадок разнообразит. Одни загадки попроще: например, прикрепить к статуям правильные таблички или опознать предмет, который вы таскали в инвентаре на протяжении последних двух часов игры. Но есть и весьма сложные, такие как поиски способа взлома старинных часов или радиовинтажа.

Вообще, использование серого вещества крайне приветствуется, ибо помогает избежать некоторых схваток с врагами, а значит и дополнительного кровопролития.

Что касается боссов, то от обычных зомби и убийц их отличает разве что повышенная живучесть, но и они не блещут интеллектом и вполне могут застрять в каком-нибудь проходе.



Управление

Управление Джеймсом может вывести из себя любого, кто привык к стандартному управлению без использования джойстика. Мышь не используется вовсе, и это учитывая, что стрелять и сражаться вам придётся довольно часто. Сам процесс стрельбы, использования бензопилы или палки с гвоздями осуществляется сразу нескользкими кнопками. Мало того, что вам придётся уворачиваться от врагов, одновременно надо умудриться зажать кнопку наведения на цель (обычно F) и затем стучать по кнопке, отвечающей за действие (обычно – "Пробел").

Поначалу, пока враги слабы, вы будете выходить победителем из

которые отбрасывают окружающие предметы.

Герои и их мимика проработаны детально и на самом высоком уровне, то же самое касается и "симпатичных" зомби, обладающих пластичностью и своеобразной манерой поведения.

Видеоролики сделаны просто отменно и смотрятся как отрывки из настоящего фильма ужасов. Как и во многих других играх, вышедших в последнее время, в *Silent Hill 2* есть возможность просматривать видеоролики отдельно от игры, что очень удобно, если вы упустили какой-то нюанс или отлучились ненадолго от экрана.

Звуки ужаса

Если графика и происходящее на экране может

не заставить вас закрыть от ужаса глаза, то желание выключить звук пока в итоге является обязательным. Разработчики *Silent Hill 2* приложили все свои силы, чтобы звук в игре был не только трёхмерным, но и заставлял

игроков вздрогивать и покрываться испариной. Между тем, разработчики, отдавшие все силы на создание звукового фона в игре, при этом забыли о голосах главных героев. Голоса героев звучат как-то приглушенно и неестественно, что несколько портит общее впечатление от диалогов.

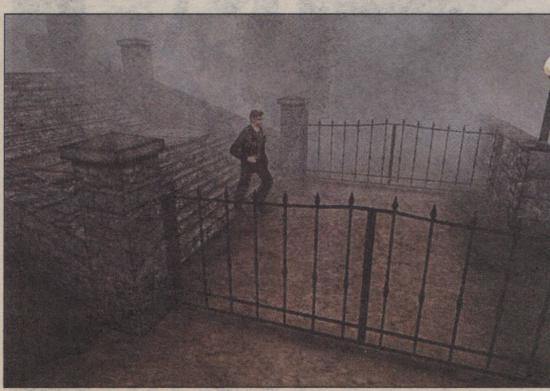
Слабонервных просят удалиться

Со всеми своими недостатками *Silent Hill 2* смогло отнести к украшению жанра ужасов, продолжающему традиции таких признанных хитов, как *Resident Evil* и *Alone in the Dark*. Если вы поклонник по-настоящему страшных и жутких историй, то *Silent Hill 2* вам понравится и изрядно пошокует ваши нервы.

Малолетним детям, беременным женщинам и слабонервным играть не рекомендуется.

Графика

Не шедевр, но при выбранном стиле игры смотрится вполне сносно. Даже не самые привлекательные текстуры умело скрыты под толстым слоем тумана, и тенями,



Спешу сообщить, что в отличие от первой части вторая создавалась для PS2, что позволило использовать более совершенную графику, которая неплохо смотрится даже на мониторе компьютера. С выбором жанра разработчики тоже попали точно в яблочко – атмосфера мрачного, покрытого туманом городка, в котором разворачиваются события, как нельзя лучше подходят для не самых красочных и детальных текстур игровых приставок. Те графические изъяны, которые всегда заметны при более высоком, чем на телевизионном экране разрешении, в *Silent Hill 2* почти не заметны, а бедные текстуры смотрятся вполне уместно в той мрачной атмосфере, которую создали разработчики из Konami.

Письмо с того света

текущего Тихий Холм (*Silent Hill*) – курорт, где молодые люди провели лучшие дни совместной жизни. Вроде бы, ничего особенного, ещё одна романтическая история, смущает только то, что Мэри умерла три года назад!

Неужели письмо шло так долго, затерявшись по дороге к адресату? А может это привет с того света? Джеймс решает разобраться, в чём тут дело, и отправляется в Тихий Холм на поиски ответа на свой вопрос.

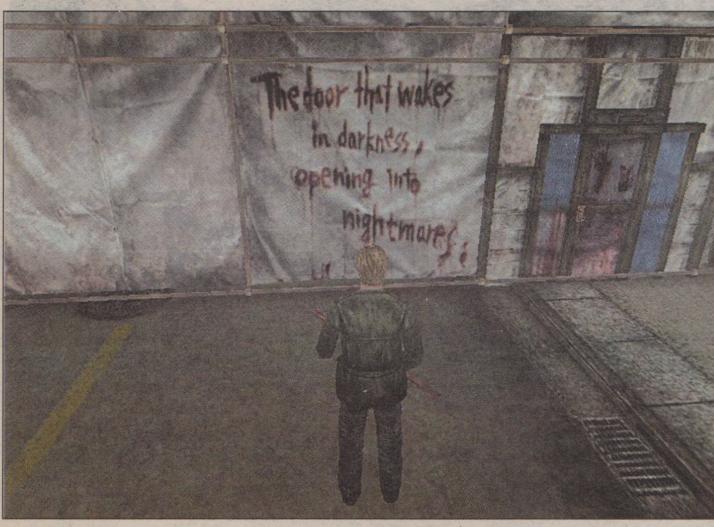
В тот момент, когда Джеймс переступит границу города, вы понимаете, что в городе случилось нечто страшное. В городе стоит зловещая тишина, напоминающая застывшее перед бурей, а в опустившемся на городок туман разгуливает как минимум маньяки-убийцы. Мало того, что види-

тся, но когда на вас начнут нападать толпами, то вы будете с легкостью отдавать Богу душу.

Меню в игре сделано не слишком удачно, хотя при желании можно настроить кнопки быстрого доступа к таким жизненно важным вещам, как оружие и пополнение здоровья. Правда, чтобы понять – умираете вы или ещё не всё так плохо, вам придётся периодически посещать меню и проверять ваши жизненные силы, что крайне неудобно, особенно в разгар ожесточённой схватки. Делать это вам всё же придётся, так как Джеймс имеет обыкновение помирать без предупреждения и в самый неподходящий для этого момента.

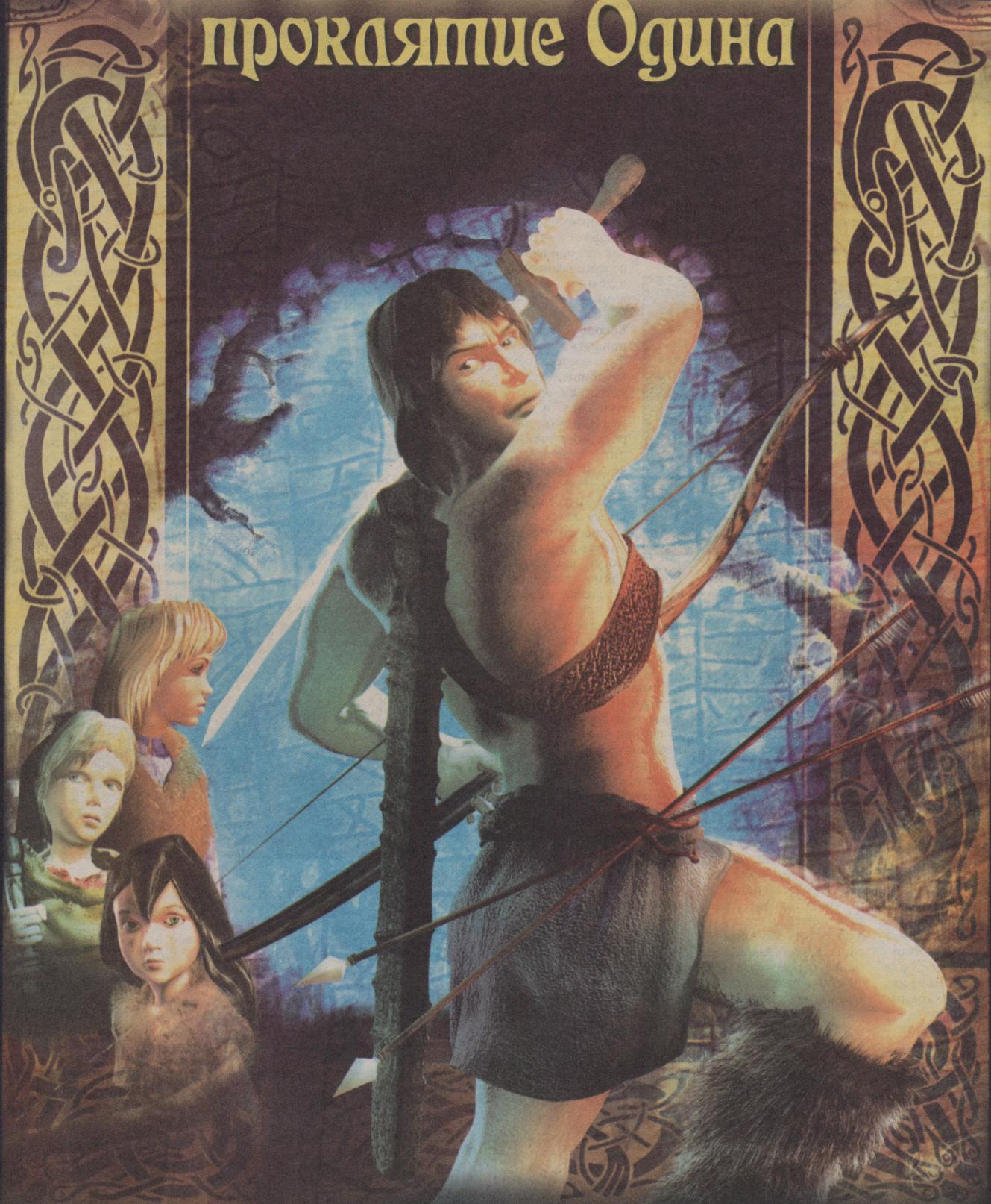
Графика

Не шедевр, но при выбранном стиле игры смотрится вполне сносно. Даже не самые привлекательные текстуры умело скрыты под толстым слоем тумана, и тенями,



ТОРГА

проклятие Одина



© 2002 DREAMCATCHER. Все права защищены.

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл 77-6227. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по тел.: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

«об играх в цифрах»

рейтинги

Январь 2003 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Фирма
07.01.2003	Impossible Creatures	Microsoft Games
14.01.2003	SimCity 4	Electronic Arts
15.01.2003	Master of Orion III	Infogrames
16.01.2003	Возмездие Ущерба	Rage Software
16.01.2003	Партнеры	Monte Cristo
16.01.2003	Русский Фронт	Медиа 2000
16.01.2003	Взвод	Monte Cristo
16.01.2003	Магические Кольца Викингов	Idigicon
17.01.2003	TOCA Race Driver	Codemasters
17.01.2003	World War II: Frontline Command	Codemasters
22.01.2003	Highland Warriors	Data Becker
22.01.2003	Mystery of the Mummy	DreamCatcher Int.
23.01.2003	Gore: Первая Кровь	Cryo Interactive
23.01.2003	Мини-Гольф	eGames, Inc
23.01.2003	Цитадель Страха	eGames, Inc
24.01.2003	Chaser	Fishtank Interactive
30.01.2003	Вторжение	Rage Software
30.01.2003	Необъявленная Война	Cryo Interactive

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса)

Название игры	Издатель	Рейтинг	Средн.
1 Master of Orion III	Infogrames	312	44
2 SimCity 4	Electronic Arts	285	95
3 Командос: В тылу Врага	НД/Медиа 2000	234	100
4 Ghost Recon: Island Thunder	NMG / Медиа 2000	217	7
5 The Sims Online	Electronic Arts	146	18
6 Xpand Rally	Techland	86	11
7 Торгал: Проклятие Одина	НД/Медиа 2000	65	22
8 Impossible Creatures	Microsoft Games	61	20
9 Магические Кольца Викингов	Интенс/Медиа 2000	60	30
10 Звездная Корова. Эпизод I: Атака гномов	МагнаМедиа	45	15
11 Возмездие Ущерба	НД/Медиа 2000	42	23
12 Karma: Immortality	Dragonfly	24	3
13 White Fear Wanadoo	Edition	18	5

Рейтинг игр (по оценкам читателей)

Название игры	Издатель	Рейтинг	Голосов
1 Операция Flashpoint: Сопротивление	1C	9.1	106
2 Europa 1400: The Guild	JoWood Productions	8.8	22
3 Monopoly 3	Infogrames	8.8	45
4 Silent Hill 2	Konami	8.6	98
5 Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	8.4	185
6 Elder Scrolls III: Tribunal	Bethesda Soft.	8.4	92
7 Герои Меча и Магии IV: Грядущая Буря	Бука	8.0	21
8 James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	8.0	268
9 ГЭГ 2: Назад в будущее	Медиа 2000	7.8	132
10 Территория GTA	РСП	7.7	10

Рейтинг игр (по оценкам авторов)

Название игры	Издатель	Рейтинг
1 Hegemonia: Legions of Iron	DreamCatcher Int.	9.2
2 ГЭГ 2: Назад в будущее	Медиа 2000	9.0
3 Shadow of Destiny	Konami	9.0
4 Командос: В тылу Врага	НД/Медиа 2000	8.5
5 Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	8.5
6 Europa 1400: The Guild	JoWood Productions	8.4
7 Ski Park Manager	1C	8.2
8 Monopoly 3	Infogrames	8.2
9 Операция Flashpoint: Сопротивление	1C	8.0
10 Silent Hill 2	Konami	8.0

ИГРЫ

стать нефтяным королем

Компания «Медиа-Сервис 2000» объявляет о начале тестирования игры «Нефтяные короли» (Oil Tycoon). Вам предстоит строить буровые вышки, выбирая территорию государства, где вы будете вести нефедобычу, транспортировать и продавать продукцию, играть на бирже. И насколько успешно и верно Вы будете вести дела, настолько прибыльным и будет Ваш бизнес. Подробности читайте на официальном сайте компании www.media2000.ru.

Lucasarts выпускает квестовую классику

Компания LucasArts решила порадовать всех поклонников своих классических квестов, анонсировав сборник под названием The Entertainment Pack. В него войдут такие игры, как Grim Fandango, The Dig, Full Throttle и Sam & Max—разумеется, нужным образом доработанные и оптимизированные для нормальной работы под Windows 95/98/ME/2000/XP. Подробности—на официальном сайте компании www.lucasarts.com.

Костюмы для «Эпизода III»

В июне 2003 года в Силлнее, который пользуется у киноманов огромным успехом (там сняли большую часть «Матрицы») начнутся съемки третьего эпизода «Звездных войн». Джордж Лукас уже объявил набор дизайнеров по костюмам, ювелирным изделиям, а также специалистов по доспехам. Осталось лишь придумать название.

из грязи в князи

Компания «Медиа-Сервис 2000» объявляет о начале тестирования экономико-исторического симулятора 1193 Anno Domini. Время действия игры—средние века, в аккурат между 3-им и 7-ым Крестовыми походами. Ваша цель—из простого носильщика превратиться в состоятельный,уважаемого человека. Подробности—на официальном сайте компании www.media2000.ru.

19 – 26 декабря 2002

сеть**«скандал в рунете»**

Как в России интернет не поделили

Провайдеры бранятся, у клиентов шапки летят?

Начиная работу над этой статьей, мы не ставили задачу дать окончательную оценку последним событиям в рунете. Мы всего лишь дали слово людям, которые рунет представляют – от директоров крупных компаний, которые в свое время лично приложили руку к созданию российского exchange, до мелких провайдеров, сфера деятельности которых – домашние сети.

Их мнения сходны в одном, расходятся в другом. Не все пожелали, чтобы их имена фигурировали на страницах издания, но мнение каждого из них предельно интересно, как мнение специалиста, которого проблема затронула непосредственно.

Когда интернет пришел в Россию...

...Серверов, территориально расположенных в нашей стране, естественно, еще не существовало. Никакого сколько-нибудь значительного внутрисервисного трафика просто не было – существовал трафик от нас за рубеж и из-за рубежа к нам. Провайдеры были подключены напрямую к западным коммерческим или академическим узлам.

С распространением интернета в России, объем (гипотетического) чисто российского трафика все возрастил. Что представляет из себя «чисто российский трафик»? Очень просто: Ваня Жуков из 5-го подъезда отправляет Петя Сидорову из 4-го сообщение по электронной почте. Петя его получает и отвечает Ване. Сообщение вышло из России и пришло в Россию, более того, география сообщений охватила лишь один район. Вот пример такого трафика. Почему «гипотетический»? Почтовое сообщение от Пети к Ване ходило довольно необычным маршрутом – через Европу, США, оттуда обратно в Европу и, наконец, обратно в РФ, в соседний подъезд.

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять – такой способ гонять информацию не совсем логичен.

Выход был найден очень простой – в здании московской международной телефонной станции ММТС-9 (она же М9) крупнейшие провайдеры, среди которых – АО «Релком», Компания «Демос», МГУ (MSUnet) и т.д. в 1995 году организовали Internet eXchange (IX). Каждый провайдер установил в помещении свое оборудование, которое было соединено с оборудованием соседа по технологии Ethernet, то в свою очередь – с оборудованием соседа и т.д. Наконец-то через эти соединения письмо Вани пошло к Петя не через океан, а всего лишь через М9. Появилось понятие внутреннего российского трафика.

С чем едят российский пикинг?

Создание М9 обошлось провайдерам не бесплатно, однако подобный обмен трафиком («пикинг», от P2P – Point to Point, от точки к точке)

был (да и остается) многократно дешевле, нежели передача данных через западные сети – за трафик, прогоняемый через интернет – узлы, в мире принято платить.

Такова была ситуация до последнего времени. В обмене трафиком к концу 2002 года участвовали более 100 провайдеров, причем не все бесплатно – ряд компаний отдавали свой трафик другим сетям зафиксированную плату, большая же часть провайдеров имела открытую пикинговую политику – то есть менялась трафиком со всеми заинтересованными лицами свободно.

Гром грянул в начале декабря. Три крупнейших отечественных провайдера – РТКомм.РУ, МТУ-Интел и «Голден Телеком» полностью прекратили обмен трафиком с другими российскими провайдерами. Но новая пикинговая политика этих провайдеров выглядит так – у нас есть трафик, покупайте его по ценам, которые мы за-

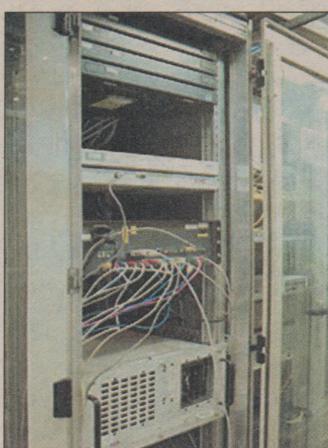
кроются в том, что крупные компании, разорвавшие пикинговые соглашения, не являются финансово благополучными. Это следствие жесткой конъюнктуры рынка, а также несостоинности бизнес-процессов в самих компаниях. Тот же «Телеросс», к примеру, известен своими привлекательными инвестиционными проектами. Покупка им «Гласнета» и «Сити-телефона» обернулась для этих раскрученных, популярных компаний скрым развалом; сейчас они не представляют из себя ничего на рынке.

Мне представляется, что выход из пикинговых соглашений – это попытка компаний стать прибыльными, попытка сделать это за счет других клиентов, контент-провайдеров.

Также не исключено, что это попытка выдавать с рынка мелких игроков. На самом деле подобные процессы происходят давно. Если посмотреть на динамику рынка за последнее время, оче-

видно, что происходит постоянное слияние компаний, укрупнение.

Однако, ранее это всегда делалось более мягко и корректно. При всем этом было бы замечательно, если бы у всех была уверенность, что компании действуют по четко оговоренному и тщательно разработан-

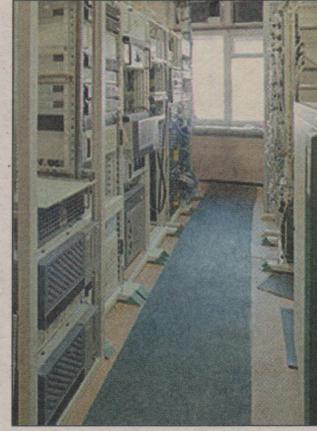


ному плану, у которого есть конкретная цель – к примеру, окончательное укрупнение компаний-провайдеров и создание интернет-монополии на базе крупнейших игроков рынка. Сейчас такой уверенности нет. Предыдущие дела компаний на рынке заставляют усомниться в наличии какого-либо плана.

На мой взгляд, при политике «российский трафик ничем не отличается от зарубежного» (хотя очевидно, что он отличается) пострадают – в первую очередь конечный пользователь – в результате повышения цен, а также пользователи высокоскоростного доступа в интернет, домашние се-

Александр ЛЯМИН,
Один из старейших сотрудников MSUnet:

– Я полагаю, причина



ти, клиенты, имеющие подключение по тарифным планам с фиксированной платой.

Давно сложилось правило 6:4 – 60 процентов российского трафика и 40 процентов западного, благодаря чему и существуют тарифные планы с фиксированной платой – «бесплатный» российский трафик и около 40 процентов платного зарубежного – четкая сумма, которая лежит в основе такого тарифного плана. С исчезновением «бесплатных» 60 процентов исчезнут и эти тарифные планы.

В общем же, я полагаю, что в ближайшее время будет очень много спекуляций вокруг действий трех компаний, меняющих пикинговую политику. Предсказать, как это в итоге скажется на российском рынке доступа в интернет пока сложно.

Сейчас можно лишь сказать, что дан определенный импульс в определенном направлении.

Технический директор одной из крупных российских компаний-провайдеров (интервью дано на условиях анонимности).

– Чем на ваш взгляд вызвано столь резкое изменение политики крупных провайдеров?

– Коммерческой политикой данных провайдеров. В двух словах которую можно выразить: «Каждый байт моей сети стоит денег». Плюс наигравшись в демпинг в своих DataCentрах (иначе было бы очень сложно набирать у себя достаточное кол-во трафикогенерирующих ресурсов), пришло время на чем-то зарабатывать. Демпинг не отменить – клиенты разбегутся, соответственно нужно искать другой способ заработать деньги. Одного мне не понять, почему это его трафик стоит денег, а мой нет?

– Насколько серьезные последствия может повлечь за собой это решение, кто пострадает в результате этого скандала – конечный пользователь, про-

вайдеры – от крупных до самых мелких? По какой причине пострадают – изначально неправильная организация работы самих провайдеров, сложившаяся именно таким образом ситуация с организацией сети в РФ, злая воля компаний, выходящих из соглашений?

– Теоретически могут пострадать все, как сами крупные провайдеры, так и конечные пользователи. Причин «страдания» много – для мелких провайдеров, безусловно станет накладно покупать трафик у более крупных клиентов. Для средних – займет выжидательную позицию, немного уменьшив норму прибыли, начнут договариваться между собой (такими же средними), или таки лягут под крупных.

Перед ними остро встанет вопрос поддержки конечных пользователей, ведь не секрет, что уже сейчас тех поддержка, оказываемая ими, очень часто желает быть намного лучше, а про оперативность я вообще незыкаюсь, ее и сейчас и раньше в выходные/ночное время было-ой как сложно получить.

Расширения западной связности ждет и «крупных» и «средних». Но «средним» достаточен более мелкий шаг расширения.

– Существует мнение, что при помощи выхода из пикинговых соглашений сейчас делается попытка создать в РФ некую интернет-монополию, сверху которого провайдером-монополистом. Ваше мнение по этому поводу? Хорошо это или плохо?

– Монополию... Я бы так не сказал. Картельное соглашение, это да. Если бы не оно соглашение, вряд ли кто-нибудь один из троих, рискнул в одиночку рвать пикинги. А монополия – это, безусловно, плохо.

– Существует мнение, что при помощи выхода из пикинговых соглашений с рынка выдавливаются мелкие и средние провайдеры. Ваше мнение по этому поводу?

– Прямо или косвенно, но именно так. И это безусловно плохо. Давая заработать мелкому провайдеру, который вряд ли сможет охватить всю столицу, не говоря уже об областях и странах в целом, мы создаем возможность существования некого локального комьюнити,

когда мелкий провайдер, обслуживая небольшое кол-во пользователей, может позволить себе более тесное общение с клиентом. В крупных же компаниях это практически недостижимо.

– Не секрет, что российская сеть представляет собой скорее некую паутину, нежели собственно сеть – Есть явный центр М9 от которого лучами отходят провайдеры, в свою очередь имеющие пикинговые соглашения друг с другом, и т.д. В то же самое время на Западе интернет развивается именно в сторону сети, без явного центра. Можно ли сказать, что нынешний разрыв пикинговых соглашений в итоге пойдет во вред рунету?

– Картина не совсем правильная, кроме М9-IX есть IX (точка обмена трафиком) в Самаре, Санкт-Петербурге, Новосибирске, а также рождающийся проект Транстелекома (www.transtek.ru), распределенного IX. Да и в мире тоже предстоят точек обмена трафиком (Лондон, Амстердам, PAIX и т.д.). Другое дело, что зарубежные интернет-компании нас обгоняют, как за счет более раннего рождения, так и больших инвестиционных и налоговых возможностей. За счет чего большое кол-во

национальных операторов превратились в транснациональные. Как резюме скажу, что больше всех от разрыва пикинговых отношений выиграли и/или еще выиграют CW, Telia, Sonera (последовательность произвольная), т.е. крупные поставщики зарубежной связи (как канальной, так и IP).

Естественно, в одном материале невозможно охватить всю полноту мнений о пикинговых соглашениях. Иначе следует помешать такую статью не в газете или на сайте, а печатать отдельной книгой. Сегодня наше издание рассказало предысторию конфликта и привело мнение двух весьма уважаемых в рунете людей. На этом мы не намерены останавливаться – в ближайшее время мы продолжим рассказ о переделе интернет-рынка в России, затронув новые, не менее интересные стороны скандала. Оставайтесь с нами.

Дмитрий ЛЫСКОВ.

За пригоршню долларов

Far West

Времена Дикого Запада для создателей компьютерных игр—это просто рай, сколько всего интересного можно придумать о событиях того периода, тем более реально использовать конкретные исторические персонажи, вроде знаменитых стрелков. Но почему-то эта животрепещущая тема не снискала особой популярности у программистов, а те игры, что есть, относятся, в основном, к стрелялкам. Но вот теперь появилась и стратегия, в которой нам предстоит почувствовать себя владельцем ранчо в том неспокойном времени. Итак, добро пожаловать на Дикий Запад!

Наша справка: Разработчик: Greenwood Entertainment (www.greenwood-entertainment.de). Издатель: JoWood Productions (www.jowood.com). Лицензия: Акела. Жанр игры: RTS. Дата выхода: 10-11-2002. Требования: P3-600, 128МБ RAM, 16МБ 3D Card. Рейтинг: 5,5

Была в те далекие (хотя, не такие уж далекие) времена одна семья, которая преспокойно жила на собственном ранчо, пока местный преступный авторитет не приехал к ним на ранчо и всех не перестрелял. Нам же предстоит играть за сына тех людей, которые были подло убиты бандитами, ну а цель игры вообще предсказуема до неприличия—месть. Сюжет, как видите, не слишком оригинален. Достигать цели нам предстоит путем основания своего собственного ранча, точнее, нам предстоит взять в руки то, что осталось и превратить это в огромную структуру с многочисленными ковбоями и всякими соответствующими атрибутами.

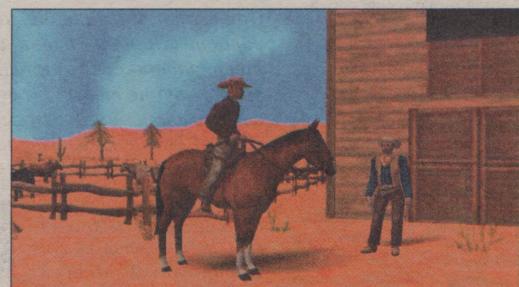
классическая стратегия, она построена не на принципе уничтожения всего подряд, а, скорее, на экономических началах, хотя и воевать тоже придется. Те, кто смотрел какие-либо вестерны, либо читал соответствующие книги, сразу почувствуют себя как дома. Могу сказать, что управление детализировано до предела, вы сможете совершать едва ли не все действия, которые доступны в реальности. На ранчо нужны рабочие—отправляемся в город и занимаем в салуне ковбоев, либо охотников. Всех их нужно снабжать пищей, водой, оружием, наконец—это снабжение вам предстоит налаживать долго и упорно, нужно будет покупать знаменитые крытые фургоны и так далее. Люди здесь представлены вполне конкретными личностями, у них есть имена, способности, мораль и много чего еще. Интересная деталь: вы можете построить железнодорогу для продажи скота, не спрашивайте зачем, можно и все.

не все действие будет разворачиваться вокруг зеленых участков. Затем ковбои предстоит снабжать продовольствием, водой, нужно будет клеймить скот, чтобы гнать его в город на продажу. Вас могут ждать многочисленные сюрпризы в виде волков, индейцев, конкурентов, да и природные явления доставят проблемы—от засухи коровы обычно умирают, а ведь есть еще болезни. Самое забавное здесь—то, как происходит увеличение вашего стада: коровы на пастбище акклиматизируются, затем их вдруг становится больше, еще больше... Была, например, одна корова, а вдруг стало две. Кстати, пастбище не может прокормить неограниченное число особей, так что не радуйтесь особо. Есть в игре многочисленные приятные мелочи, вроде вызова доктора к больным животным или коров, которые сбежали из-за невнимательности ковбоев. В общем, сам игровой процесс впечатляет своей продуманностью, хотя для всех тех, кто ждет непрерывного действия, ежедневная и монотонная работа реальных ковбоев будет сущей мукой.

Чтобы охарактеризовать игровой процесс, я попробую описать управление стадом, которое нужно выгнать на пастбище. Вам предстоит определить количество животных, которых вы собираетесь послать, ковбоев, которые погонят их, ну и пастбище, разумеется, причем оно должно быть свободным, да и платить за его использование придется, правда, один раз. Учитите, что травы в игре не много, поэтому едва ли

все зависит лишь от количества и меткости нанятых вами стрелков. Очевидно, что войну добавили для галочки, сконцентрировав усилия на экономической модели... И это то, чего ждут игроки от стратегии на тему Дикого Запада?

Кстати, времена, конечно, были дикие, но не думайте, что лихие налеты сядут вам с рук: как правило, вам запрещают торговать с городом на весь продолжительное время, впрочем, и там все можно решить, если есть деньги (меня очень порадовала возможность дачи взятки шерифу). Так что приумножайте стадо и будьте счастливы...



Графика

О графике сложно говорить однозначно. С одной стороны, разнообразия ландшафтов, увы, не наблюдается—степь да степь широкая, к тому же до предела однотонная. С другой, детализация находится на весьмаличном уровне—можно рассмотреть все, вплоть

первых, системные требования явно не соответствуют уровню графического исполнения, во-вторых, работа программы совсем не отличается стабильностью, если не сказать больше. Пару раз игра без видимой причины падала с шумом и грохотом, открывая экран с вежливым сообщением о фатальной ошибке. В общем, патчи нужны как воздух.

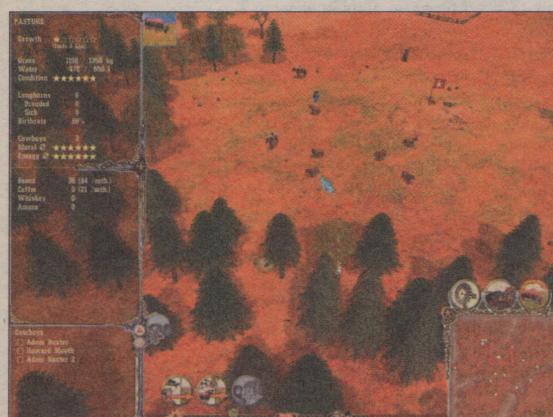
Звук

Музыка в Far West—это что-то потрясающее, и это я говорю без всякой иронии. Меня лично давно так не радовали мелодии из компьютерных игр. Стиль выдержан в четких традициях жанра: очень подходящие атмосфере треки, создающие впечатление просмотра вестерна и полностью погружающие в игру.

А вот на звуках опять отдохнули: где душераздирающее мычание коров, крики людей и тому подобные моменты? Этого или вообще нет, или есть какое-то бледное подобие.

Вывод

Игра может доставить удовольствие, но только при условии, что вы всерьез интересуетесь реальной историей освоения Дикого Запада. Остальным же вряд ли сужено постичь великий кайф планомерного расширения ранча или удачной продажи скота. Концепция игры весьма интересная, но игра выпущена очень «сырой», причем я говорю даже не о глюках—сам игровой процесс проработан недостаточно. Кроме стандартного пожелания «больше всяких возможностей», однозначно разочаровывает боевая система, вернее, ее жалкое подобие. И уж возможность приказать ковбою ехать, куда захочет игрок, в современных проектах быть просто обязана.



Игра

Итак, вы владелец небольшого ранча. Главное, чем нам придется заниматься так или иначе—это разведение крупного рогатого скота с целью его последующей продажи. Основным ресурсом в игре являются, как ни странно деньги, которые, здесь, однако, не падают с неба и не добываются из каких-нибудь рудников, а достаются путем продажи всего того скота в городе. Far West—это не



Еще одна особенность: в игре нет привычного строительства. У вас изначально имеются все необходимые постройки, часть из которых можно улучшить, а о размещенных строящихся объектах забудьте сразу. Вообще, игра представляет собой выбор определенных действий, которые будут совершаться. Например, доставка продовольствия на пастбище: назначить соответствующий транспорт в списке, выбрать пастбище, загрузить фургон и нажать подтверждение—все это делается в меню. При мерно так же происходят и все действия в игре, от найма людей до боевых столкновений, ваше персональное участие ограничивается лишь командами, но влиять на процесс их исполнения (например, изменить маршрут ковбоев) вы не можете. Кстати, ковбоям нужен отдых и каникулы, иначе они могут покинуть ваше ранчо, так что арендуйте им отель в городе и пошлите расслабляться.

до обуви на ковбоях, плюс множество анимаций: дым, деревья, элементы зданий. Одно не приятно удивило: время в игре течет, проходят дни, недели и месяцы, но смены дня и ночи нет. Игра трехмерна, вы можете вращать камеру, приближать и удалять изображение, но управление камерой сделано явно неудачно—она скакает, как ошелевший конь.

И совсем портят всю малину многочисленные глюки. Когда коровы проходят друг через друга, это выглядит слегка странно. Когда несчастное животное останавливается посередине костра и остается там, мирно пережевывая травку, это уже настораживает. Но вот когда оно из этого костра выходит и, виляя хвостом, радостным галопом бежит в другой участок пастбища сквозь стоящую повозку—это уже диагноз. Впрочем, это еще не глюки, а скорее недоработки. Теперь о проблемах. У программистов, ответственных за создание этой игры, руки, извините, распутут не из того места. Во-

ИГРЫ

один аккаунт—
один персонаж

Разработчики безумно ожидали всеми фанатами «Звездных войн» онлайновой ролевой игры Star Wars Galaxies сильно расстроили все игровое сообщество, заявив, что в полной версии нельзя будет создавать нескольких персонажей при помощи одного аккаунта. То есть если вам захотелось покорить из себя Джанго Фетта и Люка Скайуокера одновременно—будьте добры, платите за своего второго аватара 10-15 долларов в месяц. Бизнес есть бизнес.

новая информация о doom III

Согласно последним данным, которые немецкий сайт Doomzone.de вытащил из представителей id Software, в шутере от первого лица DOOM III будет порядка 30 уровней и много общего с NPC. Многопользовательский режим вряд ли появится в релизной версии игры и наверняка пойдет отдельным дополнением (что, вообще говоря, довольно нечестно). Что касается графических красот, то особенно игроков должна поразить новая система частиц. Один из примеров ее проявления—дым, разгоняемый и искажаемый пролетающими ракетами. И, наконец, место действия—Марс. Никаких Фобосов и Деймосов.

Джон Легизамо и Билли Уэст в Rayman 3

Ubi Soft огорчила всех поклонников талантов Джона Легизамо и Билли Уэста, пригласив этих далеко не последних голливудских актеров поучаствовать в озвучке аркады Rayman 3, выход которой назначен на март 2003 года. Легизамо, уже не раз принимавший участие в «закадровой игре» (ленивец Сид в «Леднико-вом периоде»), озвучит известного по прошлым частям Глобокса, на этот раз попавшего под действие злого заклинания, а Уэст—летуна Мерфи, который исполнит в Rayman 3 роль своеобразного разведчика. «Rayman 3 проходит у нас в Ubi Soft по категории AAA, поэтому мы вкладываем в игру все силы,— заявила Мона Гамильтон, менеджер по продвижению товара на рынок. — Мистер Легизамо числится в списке первоклассных актеров, чьи картины пользуются успехом в бокс-офисе, а Билли Уэст... Ну, Билли Уэст—это же голос Багза Банни в Looney Tunes: The Movie! С этими талантливыми людьми будет очень здорово поработать!»

Однажды, в недалекой галактике, на планете Земля, злобные террористы начали очень сильно хулиганить: похищения, убийства, террористические акты... Правительства всего мира, подумав, решили, что не могут по отдельности справиться с таким безобразием и создали объединенный отряд по борьбе с терроризмом! Ты—один из них! Ты—один из избранных!! Тебе необходимо избавить мир от сил зла!!! Ты записался добровольцем в антитеррористический отряд?!

Наша справка: Разработчик: Termite Games (www.insomniastudio.com). Издатель: Project 3 Interactive (www.p3int.com).

Жанр игры: FPS. Дата выхода: 29-11-2002. Требования: P2-400, 128MB RAM, 32MB 3D Card. Рейтинг: 3,5

Таков незатейливый сюжет FPS-игры New World Order, в которой игроку предстоит войти в шкуру (или шкурку, он же skin) отважного борца с терроризмом. Сразу стоит отметить, что игра ориентирована на мультиплеер, так что сингловая часть не является ее сильной стороной, как и сюжет, на который не стоит обращать внимания. В одиночной игре нам предстоит пройти подборку карт, объединенных одной темой. Каждой, я думаю не трудно догадаться... Набор заданий стандартен—убить всех, обезвредить бомбу, спасти заложников. Вопрос: где этого еще не было? NWO был создан как прямой конкурент вечно-молодого Counter-Strike, и, вполне возможно, прило-



страшные словесные битвы сторонников и противников. Сторонников больше, противники уходят в подполье и устраивают партизанскую войну... Так почему же такого еще не произошло? Почему выходит Counter-Strike 1.5—и сервера стонут от наплыва народа, а вот о Global Operation вспомнят немногие? Почему разработчики CS-киллеров так стремятся создать нечто новое и оригинальное, забыв о том, что от добра добра не ищут?

Но это все присказка—сказка будет впереди. Очень печальная сказка—о реализме в FPS, и о том, хорошо это или плохо. В NWO на алтарь реализма положено все—игровой процесс, графика, звук. Для начала—персонаж передвигается быстрым, понятное дело, оружие в руках раскачивается (правда, прицел остается на месте). Но... ух очень резко дергается ствол, создавая ощущение какой-то непрерывной тряски, словно это не изображение на мониторе трясет, а игрок. Взобраться на лестницу сложно—трясет гораздо сильнее, к тому же персонаж постоянно съезжает на... курдато вбок. Идем дальше—чтобы поднять с пола оружие, необходимо сначала присесть, а затем нажать кнопку «использовать/поднять». Зачем? Или введенное ограничение по весу? Оно-

то к чему? А вот совершенно нереалистичная деталь—патроны у поднятого оружия противника есть только в магазине (то есть если из трофеиного «Калашникова» выстрелили 29 раз, то поднимем мы его только с одним патроном). Вторая «нереальная» деталь—в игре всего три калибра: 9mm, 5.51 (именно так, а не 5.6, как Вы могли бы ожидать) и 12-ый («калаш», как ни странно, стреляет 5.51-ми). Зато как реалистично смотрится шкаф, в котором папки висят практически в воздухе.



Из плюсов в NWO присутствует только симпатичная, на четверку, графика. Однако, как любят говорить учители в школе: «Эта четверка с минусом—скорее тройка с плюсом». Да, как красиво смотрятся гильзы, валяющиеся под ногами. Но как некрасиво смотрится пластиковый куллер с водой с такими же дырками, как и в стене или в столе. А как замечательно высывается песок из стены, когда в него попадает пуля! И как отвратительно смотрится шкаф, в котором папки висят практически в воздухе.

ИГРЫ

master of orion III
еще не готова

Продюсер Infogrames Константин Ханзополос поместил на одном из официальных форумов Master of Orion III сообщение, касающееся многочисленных слухов о сроках выхода этой игры. «Игра еще не ушла на золото—когда это произойдет, я дам вам знать. ПОЖАЛУЙСТА, хватит распространять подобные слухи! ПО СТАНДАРТАМ INFOGRAMES Master of Orion III еще попросту НЕ ГОТОВА. Мы очень польщены, что кто-то, хотя НЕ ВСЕ, из наших бета-тестеров полагает игру доделанной; это многое говорит о ее качестве. Однако в коде еще ИМЕЮТСЯ баги, и мы хотим их вычистить. Это—коллективное решение, и оно заверено во всех отделах как Infogrames, так и Quicksilver. Точка, конец истории».

обновился сайт natural selection

Разработчики популярного мода Natural Selection (www.natural-selection.org) полностью обновили официальный сайт этого «дөвеска» к Half-Life, сделав его гораздо более удобным для навигации и менее «тяжелым», что более чем актуально в условиях российского диалекта. На данный момент Natural Selection скачало более 24000 человек—видимо, классический сюжет «тужи против людей» и отменное исполнение все еще привлекают народ.

дорогая sims online

По некоторым данным, многопользовательская игра The Sims Online, разрабатываемая в компании Maxis под эгидой Electronic Arts, обещала своим создателям в кругленьку сумму—25 млн. долларов. На такие деньги, к слову, можно снять довольно приличный фильм.

**vivendi
продает игровое подразделение?**

Похоже, после долгих месяцев бития себя в грудь и заявлений о том, что игровое подразделение продано никогда не будет, компания Vivendi Universal Publishing все-таки собирается отдать боевую связку из Blizzard, Sierra и Black Label Games в хорошие руки. Этими самыми руками, по слухам, очень хотят стать Microsoft, Sony и Electronic Arts. Что ж, посмотрим, кому повезет.

Saimon Gray

Вспомнить все

Черный Оазис

Очередной квест от российских разработчиков, похоже, сломал полосу неудачных релизов команды («Новые Бременские», «Приключения поручика Ржевского», «Петя и ВИЧ - Возвращение Аляски»). На этот раз «сатурновцам» удалось создать атмосферный, загадочный, местами леденящий душу от ужаса, а местами выдающий на гора перлы не-плохого черного юмора квест.

Наши спаски: Разработчик: Сатурн+ (www.saturn-plus.ru). Издатель: Бука. Лицензия: Бука. Жанр игры: Adventure. Дата выхода: 22-11-2002. Требования: P2-400, 64MB RAM, 8MB 3D Card. Рейтинг: 7.0.

Действие происходит в недалеком будущем в небольшом провинциальном городе Чернозерске, в котором с недавних пор начали происходить многочисленные кровавые убийства. Пока неуловимый убийца гуляет на свободе и продолжает свое черное дело, жители в ужасе собираются пожитки и передислоцируются за пределы города, превратившись в беженцев. И в это ужасное время главный герой обнаруживает себя в морге, в застегнутом мешке для трупов в состоянии полной амнезии. Поначалу очень хотелось назвать его не иначе, как Nameless One, до тех пор, пока не стало известно его настоящее имя.

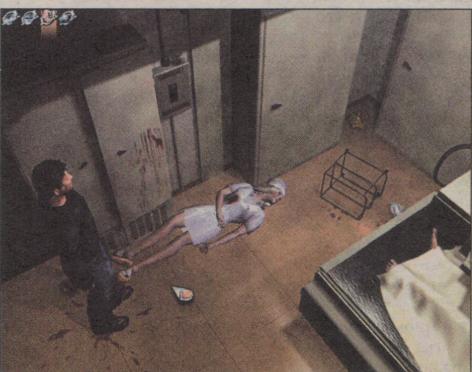
Весь персонал и все паци-

енты больницы, в которой оказался наш Безымянный, мертвые, двери по большей части заперты, и наш герой начинает свое долгое путешествие в этом тихом кровавом аду, пытаясь вспомнить все, выбраться наружу и, наконец, узнать правду о маньяке, терроризирующем население...

Все задачи игре вполне логичны, однако решение некоторых из них можно обнаружить лишь методом

тыка, что сильно усложняет прохождение. Я не буду приводить примеры, иначе сильно облегчу Вам жизнь. Тем более что ищущий сошлющен да обрящет его!

Реализован квест в краской смеси слегка анимированных преобразований и полигональных персонажей. И реализован, казалось бы, на ура. Атмосферой неопределенности и страха пропитываешься моментально. Вре-



менами эмбиентная, временами пронзительная музыка грамотно дополняет картины пустых коридоров, проекторских столов и трупов персонала.

Странное ощущение придает вторая составляющая игры - черный юмор. Реплики Безымянного, документы, вещи - все содержит в себе элементы мрачного юмора и легкой сатиры на российскую действительность. В результате ощущения от игры кардинально новые. Гремучая смесь ужасистика и черной комедии в совокупности с загадочным сюжетом затягивает моментально!

Но все эти хвалебные оды касаются лишь первой части игры, так как вторая сильно ломает установившуюся атмосферу. После выхода из больницы, героя моментально сажают в камеру доблестные защитники правопорядка, и ему приходится решать следующие сюжетные задачки в компании троицы заключенных. Тут уже начинается лагерный юмор, а повышенное ощущение страха и одиночества, естественно, пропадает. Жаль!

Русский подход к делу слав-



вится своими двойственными результатами. Разработчики тоже русские люди, так что без ляпов не обошлось. Чернозерск в иных документах называется почему-то Чернодуйском, но это все-таки мелочи, не достойные внимания. Что гораздо серьезнее, так это глупы. Движок явно сырой, поэтому на разных компьютерах игра может выдавать разные же фортели. На одной конфигурации, чтобы игра перестала виснуть, мне пришлось отключить музыку и прорисовку теней, на другой - игра периодически отключала возможность выбора иконки действия, на третьей все работало прекрасно. Впрочем, уже вышел патч к игре, исправляющий определенные неприятности. Поскольку сайт разработчиков наход-

Kravchuk



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 - All Content Copyrighted by Fluid Games



19 – 26 декабря 2002

форум

«общаемся»

Привет всем:
редакции Diskm@n-a и посетите-
лям форума.

Меня зовут Salamander. Я пишу вам в первый раз. В одном из прошлых номеров на форуме вы написали, что начинаете работу над сайтом, поэтому хочу обратиться с просьбой, которую, наверное поддержат и остальные. Я прошу создать раздел, в который бы помещались электронные копии номеров вашей газеты, а то не всегда ее можно в Саратове найти.

С уважением
Nick Salamander
e-mail:
nicksalamander@mail.ru

Hello Diskm@n!
Здравствуйте все люди!

Вот сегодня к нам пришёл #44(51), и я решил что-нибудь написать :)
2real_Vortex: Это ты классно про смысл жизни Форума задвинул! Сам хотел написать что-то подобное, но опоздал. :) Только не надо называть Diskm@n несерьёзной газетой!

2H@nter: ВАЛЕНКИ здесь причём? Они пусть играют в Camper-Strike. Опять же (Внимание, редакция!) зачем писать про CS, если это игра для ВАЛЕНКОВ???
Про Халву - писать надо. С флеймами - в мыло. :)
2MARTO: Спасибо за поддержку идеи "Незаслуженно забытых игр"! А вот MUD - долой со страниц продвинутых изданий :)
2All: Вот вы все, кто в этом форуме есть, скажите, какая игра самая лучшая за всю историю компьютерных игр? Не знаете? А я знаю! :) Скажу по секрету, пишите нетмэлом на 2:5012/55.32

Bye!
[/VVKJ/BIOS](http://VVKJ/BIOS)

Привет
Diskm@n & чи-
татели!!!

Пишет вам Voldemar for Тюмень. Всё хотел написать да времени не было! Ну все-таки собрался и написал! Мне нравится читать вашу газету! И хочу вам пожелать отличного процветания!!!!!! Вы прошли писать вам пожелания, ну и пиши!

1) Ни в коем случае не убирайте страницу с прохождением! Просто есть такие моменты когда просто не знаешь куда лежать! А так взял прохождение да посмотрел!!!
2) Сделайте стр. с кодами!
3) Сделайте ссылки игр по меньше в размерах, а то на пол страницы!

4) Расширьте форум!
5) Добавьте анекдотов (на штуку 10, 20, 30 с гаком)
6) В кроссворде темы связанные с компаниями!

Ну и пока хватит!
Напишите пожалуйста прохождение на Штырица-2! А то я запоролся на фазенде когда к родне попал! И ещё у вас как-то ссылка была на Fifa Creation Centre. Вы случайно не пользовались

этой прогой, а то я не знаю как это всё что я мастерил в игру засунуть? Ну ладно хватит, другим место оставлю!!!

Всем покедово!!!

С Уважением Voldemar
mailto: voldemar86@mail.ru
<http://Voldemarich.narod.ru>

HOOLIGANS FOREVER

Добрый день, Voldemar. Прощаю, что мы уже публиковали, ищите в старых номерах газеты. А вот с Fifa Creation Centre, к сожалению, ничем помочь не можем — сами не пользовались. Но, может, кто из читателей подскажет?

Здрасте,
редакция газеты
DISKMAN!

новом номере и решил написать ещё. Может просто не успели ещё напечатать (или критики в свой адрес не выдержали?) Ну Я вроде не слишком уж жестоко...). Ну раз уж сел за "клаву" — пару слов о прошлом форуме (общаться, так общаться). Во-первых, Long, если ты посмотришь даже прошлый номер (46(53)) ты увидишь, например, рекламу "земля воздух". Спросишь, что это за игра??? Читай немного раньше — там об этой игре как раз написано. И так со многими этикетками реклами. Так что просто внимательнее читай газету.

И во-вторых, Reaction (или как там тебя...) что тебя интересует в консоли CS? По-моему, на любом сайте, посвящённом CS, выложены все команды... Да и если ты давно играешь — ты просто обязан знать хотя бы основные команды (как без них? просто не представляю)... Тут, наверное, надо обратиться к Lord'у: не знаю, нужна ли такая рубрика (даже не представляю, что вы бы там писали), но в общем про "контру" надо вспоминать по чаще.

Пока вроде, всё!
Р. Да, кстати! Рубрика "Вокруг Нас" просто РУЛЕЗЗЗ! За неё отдельное спасибо! Надеюсь, она станет постоянной...

Sosi_sk@

LoRd'a, так LoRd'a. Я уже говорил про эту рубрику, скажу еще раз. Идея про консольные команды мне кажется несколько... как бы это сказать... неправильной. Ну, представьте себе — целая рубрика даже не по игре, а по одному из способов настройки игры. Чем остальные-то игры так провинились, что по CS такая рубрика будет, а по меньше, что бы пропадать, а мы юзеры страдать должны!!!

Также предлагаю рассширить рубрику баги, а то как кажется она скоро вообще перестанет существовать.
А разве вам не реально сконструировать свой сайт с чатом? Наверняка народу было бы... И форум тогда не нужен в полосу в газете занять и из чата можно так даже интереснее будет, также создать раздел типа "советы по улучшению".

И популярность вашей газеты заметно подскочит только реклами толкнуть кое куда и все. Ну ладно, может над чем и подумаете.

Zeroo

Ещё раз
здравствуй,
DiskM@n!!!

Не нашёл своего письма в

Это снова я, ZAK. Вам исполнился год, а еще и юбилей!!! Поздравляю!!! Ура!! Немного отстал от событий, не в том смысле, что не получаю газету, а мое предыдущее письмо вы наверно проигнорировали и откликнулись ДАЛЕКОООО... А может и не дошло (Не верю)... Так, я и не знаю ответов на мои

Постings в рубрику «Форум» принимаются по электронной и обычной почте. Объем корреспонденции неограничен. Письма не редактируются, редакция оставляет за собой право комментировать корреспонденцию. Ненормативная лексика, выражение неуважения к собеседнику, оскорбительные посты публиковаться не будут. Если вы желаете, чтобы под постингом был указан ваш почтовый или электронный адрес, URL домашней страницы — сообщите об этом в письме дополнительном. Если у вас есть персональное лого, или вы желаете, чтобы под постингом была опубликована ваша фотография — высыпайте графический файл вложение.

Editor@diskman.ru

прошлые вопросы мои идеи. Ну ладно, напишу другие, и надеюсь, это письмо опубликуют:

Хочу узнать у вас, когда появится подписка? И будет ли она в Самаре? Народ ликует, сходит с ума, отчаянно ждет, но требует подписки, и долго ждать он не сможет!!! (коммент. народа с места событий). Думаю, кроссворд можно было бы убрать, или лучше сделать его призовым, призом можно сделать диск!!! Думаю появиться больше читателей вашей газеты, и люди с большой охотой будут отгадывать кроссворд!!!

Про рубрику рынок: почему вы печатаете <??> а не цену, тоже можно убрать и увеличить Форум, или попросите своих читателей присыпать их фотографии, ну и можно их там разместить.

Безумчик наш Колпаков Евгений (Pinkerator), публикуют в газете его рубрику Баги. Прочитал его последнее письмо, не согласен с тобой лишь том, что Diskman журнал. Правда, сам до конца не осмысливаю, как мне называть Diskman. Может и будет Diskman журналом, потому, что у вас ОГРОМНОЕ количество постоянных читателей, а это значит что будет, обязательно будет много спонсоров!!! Кстати вот вам баг открытый мною случайно:

В игре Код доступа: Рай можно перемещать любого человека из своей команды мгновенно в любую точку и не ждать пока он дойдет туда (или доберется), для этого надо нажать несколько раз левой кнопкой мыши в любую точку и он уже там!!! «Баги! Надо подумать».

Хотел спросить и «увидеть» ответ: А если я попробую написать прохождение эээ чего нибудь, ну, например MAFIA- отличная игрушка, что вы скажете???. Или RUNAWAY. Пожалуйста! Хочу просто заняться полезным делом, да и мне это просто интересно и нравится, а то в голове одна школа и уроки, ну 9 класс (уже тошнота-хроническая). Кстати я прислашь вам прохождение RUNAWAY, надеюсь, оцените по достоинству.

Про рубрику «Незаконно забытое старье»: Когда же она будет??? А если будет, то напишите про замечательную игру «Проклятые земли». Лучшая игра этого жанра, в которую я играл когда либо в своей жизни. Таких игр как эта, я больше не видел.

Если разрешите, то я могу написать вариант обзора этой игры???? Я прошел ее от «начала и до самого конца» и могу пересказать ее наизусть!!! (Да. Разрешаем. Пишите обзор и

прохождение. Присытайтесь. Рассмотрим, если все будет в порядке — с удовольствием опубликуем. — коммент. ред.)

Можно сделать рубрику, ну не знаю, как называть, но чтобы там было про каких ни будь хакеров, знаменитых. Как их звали, что они взламывали, их историю (только не подумайте про меня чаго ни будь паршивого). Информация ведь не конфиденциальная.

Почему невидно имен тех, кто находит новости (по бокам каждой стр.), они что, секретные агенты???? Ведь интересно, «кто для нас всех трудится».

Очень интересно, как вы оцениваете игры: по графике, по сложности, по... КАК, КАК???? (Ох, ZAK, давай без обид, но на эти вопросы в форуме мы уже отвечали. Побережем газетные площа-ди — коммент. ред.)

А теперь к народу: Почему никто не пишет сколько, кому лет. Так на-верно читая письмо, можно легче представить человека своим абстрактным мышлением.

Тому, кто написал вам письмо (из-за случая) #43(50)2002, имен там НЕТ. Хочу выразить свое недовольство (не терпится). Лиично я думаю, что это ваша проблема, и из-за этого никто не должен ничего делать для вас. Я оценил бы ее в 9 баллов, а перед тем как покупать игру, стоит ХОРОШО подумать, узнать и быть проинформированным о ней, вот так-то!!! Тогда не придется ныть!! (не держите обиды, вырвалось).

Про музыку правду говорят, всем не угодишь, ведь столько групп развелось....

Странный ты человек real_Vortex, то ты пишешь, что DM самая клевая и....., а тут хобя и несерьезная, фигня получается, да ты и сам с каждым письмом меняешься «как грязные носки».

Кто захочет поболтать, заходите, обязательно отвечу. Вот мое мыло, содержащее в мыльнице, пахнет: ZAK_@KM.RU
Один ваш читатель OleGG, сказал: краткость сестра таланта, а ему — двойная, ну не знаю, мне она наверно — дальний родственник.

Ну вот пожалуй все, хватит с меня, а то паралич настанет — сидя и печатая, силая и печатая....
P.S. Может мне повезет, а теперь до скорой встречи. Желаю удачи всем Diskmanam. Уфф.....

С уважением ZAK.
Здравствуй, уважаемый и любимый DISK-M@N!

Всегда с удовольствием читаю и большим нетерпением ожидаю каждый твой номер. Мои предложения: было бы весьма неплохо увидеть на твоих страницах интервью с разработчиками игр (отечественными и зарубежными); замечательно было бы получать свежие новости о том, как продвигаются на своем пути к нам ожидаемые игры (например: Корсары 2, Gothic 2, Deus Ex 2, STALKER, Демиурги 2, Homeworld 2, Doom III, Unreal 2, Периметр, Drakan 2, Summoner 2, ...)

Пользуясь случаем, хочу спросить народ: знает ли кто-нибудь — собирается ли Nival порадовать нас сиквелом Проклятых Земель (и когда)? Если им (разработчикам) влом-чили дорабатывать и менять — ну и не надо! Пусть даже сиквел будет на том же движке (отличный движок!) и обойдется без новых фич! Ну или хотя бы пусть Nival подарит фанатам игровой редактор...

Всем, кто захочет написать — моё мыло segius@csip.irc.ac.ru

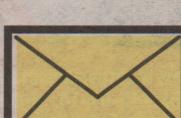
С уважением, Sergius.

Приветствуя
Всех!!!

К вам обращается Snipes, думается мне, пора уже подкинуть реальную тему в Форум. Я решил что настоящим (продвинутым) геймерам и геймершам будет интересна Глобальная тема "RPG" и "ADVENTURE"!!!! Да, да, да, именно "RPG" и "ADVENTURE"!!!! Да, да, да, именно "RPG" и "ADVENTURE"!!!! Где мы будем делиться своими впечатлениями о новых представителях этих жанров, вспоминать старые прекрасные "RPG" и "ADVENTURE". Если нам (читателям) это нужно ??? Так давайте займемся делом, будем помогать редакторам журнала, с информацией о играх, а то что это такое, беру в руки журнала Disk M@n, а на главной странице Harry Potter :). Я вот например сейчас играю в "The Elder Scrolls III, Morrowind" и "Legacy of Kain, Blood Omen II" Можно поговорить об антологиях этих Игр, главное раскрыть эту тему в форуме и на полосах газеты, я об "RPG" и "ADVENTURE". Уважаемая редакция Disk M@n, у меня есть такая идея :). Что если проводить различные конкурсы (Слово такое Попсовое), например на самый страшный, прикольный и т.д Screenshot, а победителя (Screenshot) печатать в газете, ну это вам решать. (А вот это просто замечательная идея. Как она нам в голову не пришла =)) — коммент. ред.

Всем спасибо, всем пока. А музыкальная страница мне кажется нужна. ТОЛЬКО не ПОПСОВАЯ !!! А с содержанием такого плана, Alternative, Punk, Black, Death, Metal, Tresh, Gothic. Я могу обеспечить информацией. Но это на-верно не реально ?:) Ругаться :)) сюда =>

hobolog@mail.ru



125057, Москва,
ул. Остякова, д. 8,
под. 5, редакция газеты DISKman

Хиты:



Новинки:



**Издательство
Медиа-Сервис 2000
ВСЕГДА ВПЕРЕДИ
ВМЕСТЕ С ВАМИ**



**Приглашаем
посетить магазин
оптовых продаж:**

г. Москва, ул. Острякова, д. 8,
5 подъезд, код. 95 или 96.
Тел: (095) 745-0114.
Заказ не менее 100 дисков.

www.media2000.ru sales@media2000.ru

Для детей:



Обучение и энциклопедии:



